

**2.º
Aniversário**

MUNDO DO

CD-ROM[®]

Informática Prática e Descomplicada

**Completo
por 15 dias**

IMAGE FOLIO

**Teste este poderoso
editor de imagens**

INTERNET

**Dicas para encontrar
tudo o que quiser**

**Tradutor automático de
Inglês para português**

**Suplemento com os
Melhores Endereços**

**Localizador de
imagens na Web**

**Nova versão do melhor
programa para
conversar na Internet**



COMMANDOS

**Estratégia
na Segunda
Guerra Mundial**

**Faça o seu
PC falar**

Programa no CD-ROM

**Para a sua
empresa**

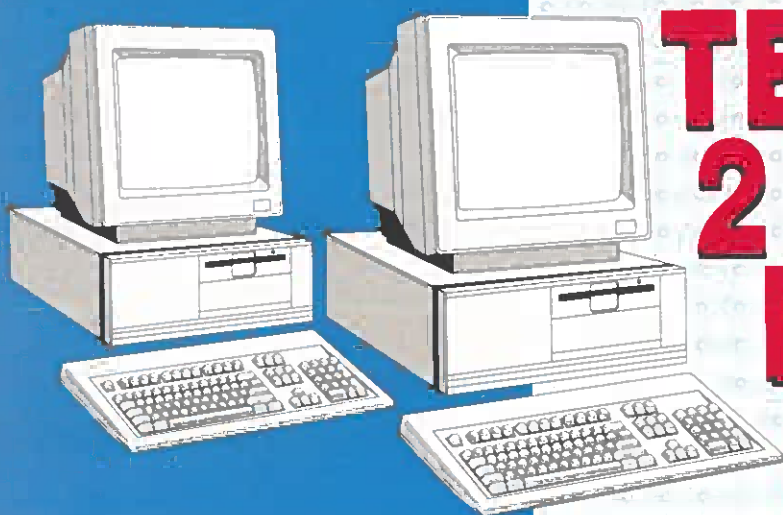
- ✓ **Controlo financeiro**
- ✓ **Editor de formulários**



W
EDITORA
VOLTA AO MUNDO

**Mensal
Ano 3 N.º 25
Novembro 98
950\$00**

**Este mês o
aniversário
é nosso,
mas as
prendas
são suas**



**Veja ainda no verso
da contra-capa, as
outras surpresas
que preparámos
para si...**

2.º ANIVERSÁRIO

**MUNDO DO
CD-ROM**

**TEMOS
2 PC's
PARA
SORTEAR**

Basta recortar a prova de compra do cartão que vem com a sua revista, colar num postal dos CTT e enviar, com os seus dados (nome, morada e telefone), para:

**MUNDO DO CD-ROM
CONCURSO DE 2.º ANIVERSÁRIO
Apartado 1362
1011 LISBOA CODEX**

(Concurso Publicitário autorizado pelo Governo Civil de Lisboa, válido até 15 de Dezembro de 1998)

COM O APOIO DE:



MUNDO DO CD-ROM

Informática Prática e Descomplicada

NOVEMBRO 98

DIRECTOR-GERAL: Paulo Ferreira

EDITOR: Alberto Dinis

ARTE: Paulo Caeiro

SUPORTE TÉCNICO: Ricardo Fernandes
Tel: 351.1 - 721 73 71 / Fax: 351.1 - 727 36 89

PRODUÇÃO DO CD-ROM
Europa Multimídia

O CD-ROM e o suplemento Os Melhores Endereços da Internet são partes integrantes desta edição, não podendo ser vendidos separadamente. A Editora Volta ao Mundo não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

As reportagens desta edição reproduzidas da Revista do CD-ROM são Copyright da Editora Europa Ltda, Brasil, 1998. Todos os direitos reservados. Para mais informações sobre a Revista do CD-ROM ou outras publicações da Editora Europa, contactar via World Wide Web www.europanet.com.br

PUBLICIDADE: Helena Ponte, coordenadora
Cláudia Martins, secretária
Tel: 351.1 - 721 73 30 / Fax: 351.1 - 727 23 95

PROPRIEDADE
VOLTA AO MUNDO - Editora de Publicações, SA



DIRECTOR-GERAL: Paulo Ferreira

ASSISTENTE DE DIRECÇÃO: Helena Abreu

DIRECTOR DE PUBLICIDADE: Luís Reis Ferreira

DIRECTOR ADM. FINANCEIRO: Miguel Faustino

DIRECTOR DE PRODUÇÃO: António José Carvalho

DIRECTOR DE CIRCULAÇÃO: Pedro Melo

DESENVOLVIMENTO DE PROJECTOS: José Jaime Costa

INVESTIGAÇÃO E PESQUISA: Cristina Carita

MARKETING: Ana Barbado e Sofia Campos

ASSINATURAS: Rita Cerdeira
Tel: 351.1 - 721 73 73/4; Fax: 351.1 - 727 36 89
Atendimento ao assinante das 9h00 às 13h00

PRODUÇÃO: João Paulo Pires e Juvenal Carvalho

SEDE, SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS,
REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º - 1600 LISBOA
Tel: 351.1 - 721 73 00 / Fax: 351.1 - 727 23 32
E-Mail: voltaaomundo@mail.telepac.pt

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da
Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA.

PRÉ-IMPRESSÃO
V.J. - Fotocomposição, Lda.
Rua Bernardim Ribeiro n.º 41/43 - 1150 LISBOA

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Avenida Gráfica, Severo Ochoa, 5,
28914 Leganés, Madrid - Espanha

PAPEL MIOLO: Galerie Britte 70gr
Fornecido por Kirchner/Metsä Serla
Tel: 01 - 799 10 80; Fax: 01 - 799 10 89

EMBALAGEM: Transborba, Lda - Tel: 01 - 426 74 50

DISTRIBUIÇÃO: VASP, Lda.
Complexo CREL, Bela Vista, 4º Piso - Massamá

Revistas da Editora VM: VOLTA AO MUNDO, MUNDIAL,
MUNDO DO CD-ROM, VIAGENS, EVAÇÕES, VS - VIVER COM SAÚDE

Depósito legal n.º 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social
n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Tiragem: 30 000 EXEMPLARES



INTERDITA A REPRODUÇÃO DE TEXTOS E IMAGENS POR QUALQUER MEIOS

AO LEITOR

Parece que ainda só foi ontem, mas já lá vão dois anos. Ao longo destas 25 edições ficámos sempre com a sensação de que a obra está permanentemente inacabada. Porém, no final de cada número há sempre uma certeza que permanece nas nossas mentes: a de que fizemos tudo o que estava ao nosso alcance para levar até ao leitor a melhor informação mensal sobre o mundo da informática. Tanto faz que sejam aplicativos, programas de entretenimento ou de lazer ou, ainda, jogos, o que queremos é apresentar tudo de forma rigorosa e, simultaneamente, fácil de manusear.

Durante estes dois anos já passaram pela sua Mundo do CD-ROM centenas de programas. Todos eles foram criteriosamente escolhidos de acordo com os gostos que os leitores têm sabido transmitir-nos. É por isso que dois anos após o nosso surgimento podemos dizer com um certo orgulho que há, indiscutivelmente, espaço no mercado editorial do segmento da informática para uma publicação como a Mundo do CD-ROM, porque os utilizadores do PC precisam de um guia que, de forma prática e simples, os oriente no mundo dos computadores.

Apesar deste sucesso, acomodar-nos nunca foi nem será o nosso feitio. Por isso, continuamos mensalmente a trabalhar com afinco para melhorar cada vez mais a nossa revista, porque só assim poderemos comemorar cada aniversário que passa. Parabéns a todos os que nos escolheram como companhia e votos de que esta nossa relação dure por muitos e longos anos.

Alberto Dinis
voltaaomundo@mail.telepac.pt

SUMÁRIO N.º 25

Dicas e Truques	4
Upgrade	6
Como Usar o seu CD-ROM	12
Aplicativos	14
Lazer	29
Jogos	35
Guia do CD-ROM	42

ATENDIMENTO AO LEITOR

Telefone: (01) 721 73 71 (14:00 às 16:00 horas, dias úteis)



(01) 721 73 71



Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA

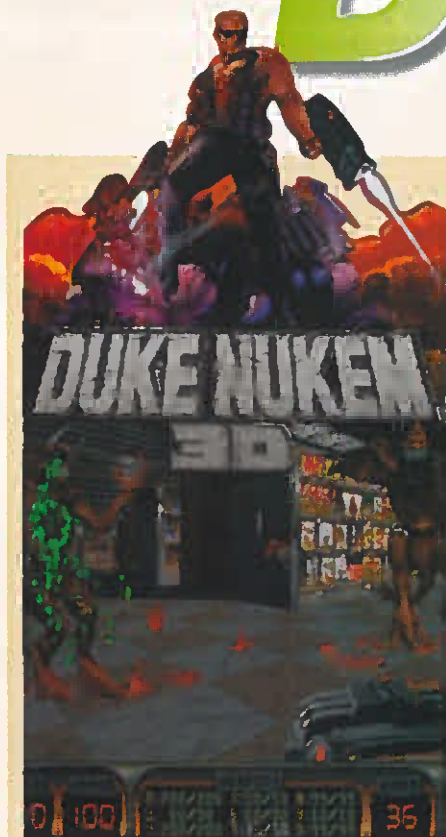


FAX (01) 727 36 89



Endereço Electrónico: voltaaomundo@mail.telepac.pt

Dicas &



Aprenda os códigos secretos que vão ajudá-lo a vencer.

DICAS DOS LEITORES

Duke Nukem 3D

Estas dicas são para os que estão a ter dificuldades para vencer em **Duke Nukem 3D**. Elas foram enviadas pelo leitor **Frederico Carrilho**, de Almada. Se escrever os códigos durante o jogo, recebe poderes especiais, o que facilita a sua tarefa.

DNKROZ – activa a imortalidade.

DNSTUFF – coloca em seu poder todas as armas, carrega toda as munições, cartões e itens do nível.

DNCLIP – atravessa paredes.

DNCOSMO – faz você voar.

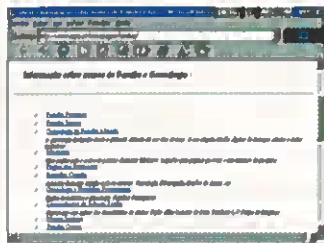
Tire aqui as suas dúvidas de informática. Envie as suas perguntas para o MUNDO DO CD-ROM. Não se esqueça de colocar o seu nome e endereço completos. Se, por uma questão de espaço, não publicarmos a sua dúvida, enviar-lhe-emos a resposta por correio ou e-mail. E, se tiver alguma dica interessante, envie-a para a redacção. Ela será publicada e, desse modo, ajudará a resolver o problema de outros leitores.

Nome de família

Existe algum programa que informe o significado de nomes de família e, depois, que imprima os resultados?

**Guilherme Pires
Coimbra**

Que tenhamos conhecimento, não existe nenhum programa para essa finalidade. No entanto, na *Internet* há diversas páginas nas quais pode fazer esse tipo de pesquisa e, depois, imprimir os resultados. Existem muitos endereços, em português, que oferecem esse tipo de serviço. Para dar uma vista de olhos em todos eles vá até este *site*: <http://www.sapo.pt/homepages/familias>



Aqui encontrará uma vasta lista com páginas sobre genealogia e nomes de famílias portuguesas.

Memorizador electrónico

Não consigo gravar nenhum compromisso no Memorizador Electrónico distribuído na edição 23 da revista. Qual é o procedimento correcto para solucionar este problema?

**Jorge Azevedo
Sesimbra**

A versão do Memorizador Electrónico que foi distribuída na edição 23 apresentou este pequeno problema: para que ela funcione correctamente é preciso alterar a configuração da data e hora do seu computador. Acompanhe os passos que se seguem, para fazer isso:

1 Clique no botão *Iniciar*, escolha *Definições* e, depois, *Painel de Controlo*.

2 Agora, clique em *Definições Regionais*. Em *Propriedades de Definições Regionais* carregue na aba *Hora*. Agora, no campo "Estilo de hora" escolha "HH:mm:ss" e dê OK.

Truques

3 Volte novamente a *Propriedades de Definições Regionais* e carregue na aba *Data*. Em "Estilo de data abreviada" escolha "dd/MM/aa" e dê OK. Pronto.

4 Agora, vá até ao ecrã principal do *Memorizador Electrónico*, escreva o seu compromisso e clique em *Gravar*. O seu compromisso ficará registado.

Jogo cooperativo

Tenho dois computadores em casa e montei uma rede primitiva, utilizando um cabo de link paralelo, chamado LapLink. Na transferência de ficheiros entre eles não houve problemas. No entanto, ao tentar jogar em modo cooperativo jogos como o Doom – utilizando dois computadores –

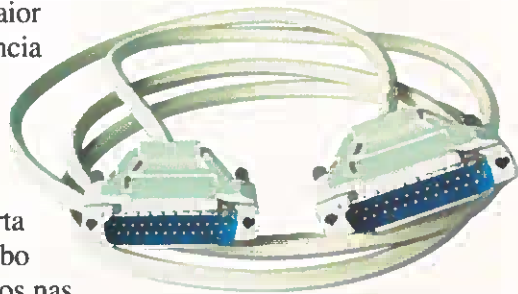
o sistema não funcionou bem. Será que o cabo utilizado na instalação foi o correcto? Como posso jogar utilizando os dois PCs?

Rui Marques Amadora

Existem dois tipos de cabos *LapLink*: o paralelo e o serial. O paralelo é utilizado com maior frequência para a transferência de ficheiros e é ligado na mesma porta da impressora. Já o cabo serial é usado para jogos, sendo ligado na mesma porta do rato. O custo de cada cabo anda à volta de quatro contos nas lojas especializadas.

Quanto ao seu problema, ele pode ser resolvido facilmente. Basta que ligue o cabo *LapLink* serial (figura ao lado) aos dois

PCs. No caso do *Doom*, o jogo já vem preparado para utilizar este tipo de cabo. No entanto, há outros jogos que só permitem disputas cooperativas quando se tem uma rede do tipo *IPX*, que vem referenciada na caixa do jogo. Por isso, antes de comprar um jogo verifique esta informação.



Envie as suas dicas e dúvidas para:

Fax: (01) 727 36 89
E-mail: voltaaomundo@mail.telepac.pt
Endereço: Mundo do CD-ROM
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2.º
1600 LISBOA

DICAS DA REDACÇÃO

ÍCONES DO WINDOWS 98

Um novo recurso do *Windows 98* permite personalizar a *Área de Trabalho* mais facilmente. Trata-se de uma opção existente na janela *Propriedades de Monitor* e que permite escolher os ícones que se querem ter no ecrã. Pode-se, inclusive, alterar o ícone da reciclagem ou de *O Meu Computador*, algo impossível no *Windows 95*. Para alterar os ícones que quiser, siga estes passos:

1 – Clique no botão *Iniciar*, seleccione *Definições* e, depois, *Painel de Controlo*. Na lista de ícones, procure a opção *Monitor* e dê dois cliques sobre ela.

2 – Na janela que aparece, clique sobre a aba *Efeitos*. Aparecerá uma janela

com os ícones que podem ser alterados. Clique sobre o que quer trocar e, depois, carregue em *Alterar Ícone*.

3 – Aparecerá uma janela com algumas opções de ícones. Escolha um deles e clique em OK. Se quiser utilizar outro que não esteja na lista, clique em *Procurar* e localize o ficheiro.

4 – Repita o passo anterior para cada ícone. Quando estiver tudo pronto, clique em OK e as mudanças serão activadas.

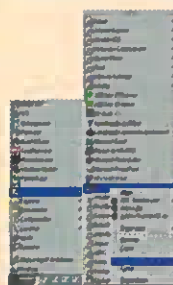
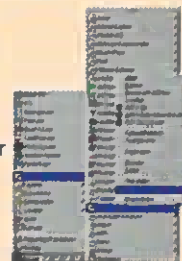
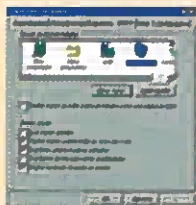
MENU INICIAR – WINDOWS 98

Tornou-se mais fácil apagar e inserir

novos itens no menu *Iniciar* do *Windows 98*.

Agora, para fazer qualquer alteração, basta utilizar o botão direito do rato. Para, por exemplo, remover um atalho de programa no menu, clique no botão *Iniciar* e, depois, vá a *Programas*. A seguir, clique com o

botão direito do rato sobre o nome do programa que deseja remover e seleccione a opção *Excluir*, no submenu que aparece. Depois, localize o ficheiro para o qual o atalho será criado e dê OK.



Fique por dentro

Actualize-se com as principais notícias da informática em Portugal e no Mundo, e fique por dentro de tudo o que está a acontecer.

Pentium mais rápido



E stá a tomar-se uma rotina. A *Intel* já anunciou o lançamento de novas versões para os seus processadores *Pentium II* e *Celeron*, o substituto do *MMX*. A novidade na família *Pentium II* é o chip com 450 MHz, apelidado de *Xeon* (foto acima), que, segundo a empresa, oferece um desempenho 10% superior ao da anterior versão de 400 MHz.



Na linha *Celeron*, já estão disponíveis no mercado as versões de 333 MHz e 300 MHz, agora com memória interna de 128 KB. Segundo a *Intel*, o aumento da memória permite que o novo *Celeron* tenha um desempenho 25% superior ao da antiga versão do processador.

Tanto uma como a outra versões dos novos processadores podem ser encontradas em Portugal nas melhores lojas de informática. Os preços dependem do tipo de configuração pretendida para o computador, mas por 250 contos já se compra uma boa máquina.

"Bug" do fim do dia

E nquanto praticamente todo o mundo está preocupado com o "bug" do milénio, a *Microsoft* inova mais uma vez e caba de criar o "bug" do fim do dia, ou seja, se reiniciar o seu *Windows 98* num determinado instante, no intervalo de tempo entre as 23:59 e as 00:00, a data do seu computador pode ser adiantada em dois dias ou atrasada num. O "bug" foi confirmado como o primeiro problema conhecido do *Win 98* pela própria *Microsoft*, que já está a trabalhar numa correcção, a qual será distribuída via *Internet* (<http://www.microsoft.com>), sem se saber ainda quando isso acontecerá.

A responsável por esta descoberta foi uma empresa inglesa que trabalha na solução do "bug" do milénio. Mesmo que seja facilmente resolvido – basta acertar novamente o relógio – o "bug" do fim do dia pode provocar erros graves nos



computadores que tenham programas financeiros e que utilizam a data para diversos controlos. Se já é utilizador do *Windows 98*, fique atento ao site da *Microsoft* e verifique quando é que a solução vai estar disponível para ser copiada.



Negócios de Hollywood

Já pensou se tivesse investido cerca de 18 milhões de contos na produção do *Titanic*? Hoje, talvez já tivesse uma pequena fortuna nas mãos. Agora, tem oportunidade de investir o seu capital em Hollywood, comprando filmes e contratando actores. Tudo a brincar, como é óbvio.

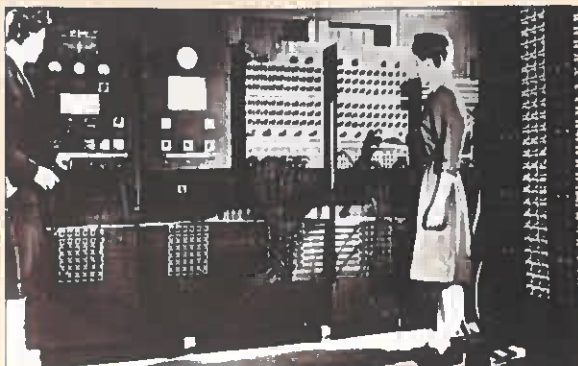
No endereço www.hsx.com existe um jogo on-line (em inglês) que funciona como uma bolsa de valores da indústria cinematográfica. Compra-se acções de filmes ou títulos de actores e acontece tudo em tempo real, com as cotações a subir ou a descer. A inscrição não custa nada e dispõe-se de 2 milhões de H\$ – é mesmo com um "H", porque significa "Hollywood dólares" – para investir. Se acompanhar os bastidores dos filmes e tiver um pouco de sorte, pode dar-se bem.

Sapo troca de dono

O Sapo, cuja sigla significa *Servidor de Apontadores Portugueses*, acaba de mudar de dono. Fundado há pouco mais de três anos pelo departamento de informática da Universidade de Aveiro, o primeiro e mais completo motor de procura português foi agora comprado pela *Saber e Lazer*, uma empresa de comunicação sediada em Lisboa. Os novos donos do Sapo pretendem dinamizar o local, estando nas suas cogitações disponibilizar muito brevemente novos serviços de valor acrescentando aos habituais navegantes deste site. Recorde-se que, além do Sapo, quem quiser procurar páginas em português na Web também pode fazê-lo através do *aeiou*, localizado em <http://www.aeiou.pt>, e do *Cusco* <http://cusco.viatecla.pt>.



Meio século de vida



Eniac, o primeiro computador digital que ocupava uma sala inteira e tinha a capacidade de uma calculadora muito simples.

Este ano, o responsável por todas as engenhocas da electrónica contemporânea, o transistor, completa 50 anos. Antes de ele existir, os computadores ocupavam o andar inteiro de um prémio. Por exemplo, o *ENIAC* (*Electronic Numerical Integrator And Calculator*), o primeiro computador electrónico do exército americano, construído em 1946, ocupava 167 metros quadrados e tinha 18 mil válvulas. Ele tinha a capacidade da mais simples calculadora actual.

A invenção do transistor tornou-se conhecida no segundo semestre de 1948 e revolucionou a vida das pessoas de todo o Mundo. Basicamente, trata-se de um dispositivo que pode ser usado para amplificar sinais eléctricos ou abrir e fechar um circuito. Nos computadores, funciona como uma chave electrónica. A partir da ligação de vários transistores, foram criados os microprocessadores, como o *Pentium*, os quais actualmente chegam a ter milhões de transistores (veja abaixo a evolução dos processadores). Hoje é praticamente impossível pensar em algo eléctrico que não utilize transistores. Desde uma simples máquina de barbear à ignição de um automóvel.

A EVOLUÇÃO DOS PROCESSADORES INTEL

Ano	Microprocessador	Nº de Transistores
1971	4004	2300
1974	8080	6000
1978	8086	29000
1982	286	134000
1985	386	275000
1989	486	1,2 milhões
1993	Pentium	3,2 milhões
1995	Pentium Pro	5,5 milhões
1997	Pentium II	7,5 milhões

Fonte: Intel/Physics Today



EXPO 2000

Agora que a Expo 98 já fechou as suas portas, é altura de começar a preparar a primeira exposição mundial do século XXI, que terá lugar na cidade alemã de Hannover, entre 1 de Junho e 31 de Outubro de 2000. É certo que ainda faltam praticamente dois anos para a realização deste grande evento, mas, quem quiser, já pode dar uma vista de olhos no *site* oficial da exposição. Para tal, basta aceder à Internet e digitar <http://www.expo2000.de>.

Para já, as informações existentes podem ser lidas em dois idiomas: alemão e inglês. "Desenvolvimento sustentável, o desafio do século XXI" será o tema do certame, cuja maior parte do seu programa cultural já está disponível na página oficial. A lista dos países participantes no evento, assim como a história das exposições mundiais, um mapa do local onde decorrerá a exposição e um espaço infantil, são outras coisas que também se podem ver no *site* da Expo 2000. Bastante bem organizada e com um aspecto visual atraente, a página permite que os seus visitantes fiquem com uma ideia bastante clara do que vai ser o certame. Um local que merece a sua visita.

Palmtop colorido

Se procura um computador portátil que lhe ofereça excelente desempenho, o HP 620 LX pode ser a solução. Trata-se do novo modelo do Palmtop com monitor colorido. O equipamento é mais robusto que os computadores de bolso e traz uma memória RAM de 16 MB, sistema operacional Windows CE 2.0 – a versão do Windows para computadores portáteis do tipo Palmtop –, microfone interno e um teclado de fácil manuseio.

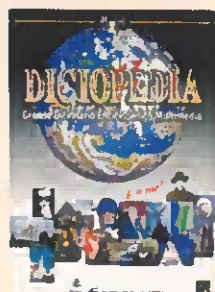
O pacote de aplicativos que acompanha o equipamento traz diversos programas, incluindo o Word, Excel, Power Point e o Outlook. O monitor colorido suporta até 256 cores com uma resolução de 640x240 pixels – um PC normal tem 640x480. O aparelho traz, ainda, um cabo de ligação ao computador e mais alguns aplicativos opcionais, que vêm em dois CDs-ROM.

O Palmtop HP 620 LX já se encontra à venda em Portugal e o preço máximo recomendado é de 195 000\$00 + IVA.

Se quiser saber mais informações sobre este produto ligue para o 0808 20 60 01 ou então vá até este *site* da Internet: <http://www.hpp.pt>



Diciopédia 99



A Porto Editora apresta-se para lançar a segunda versão da Diciopédia, o seu dicionário enciclopédico que foi criado há ano e meio e cujas vendas têm sido um sucesso. De resto, a Diciopédia é, neste momento, o título multimédia português que mais exemplares vendeu – 36 mil. Além disso, foi

eleita o melhor produto multimédia nacional de 1998.

Em termos muito genéricos, as principais novidades desta segunda versão situam-se a nível do aumento dos temas abordados e, também, do aspecto visual. Além disso, há ainda a referir a inclusão de novas animações, bem como a ligação a mais de 2000 *sites* da Internet, cujo conteúdo por ser actualizado a partir da página da editora – <http://www.porto.editora.pt>

Para o segundo semestre de 1999 está prevista a criação de uma versão da Diciopédia em DVD. Mas enquanto isso não acontece o melhor mesmo é esperar que seja lançada a versão em CD-ROM.

Pesquise com sucesso

É possível encontrar tudo na Internet, desde que se saiba procurar. Aprenda a usar os sites de pesquisa de forma rápida e objectiva.

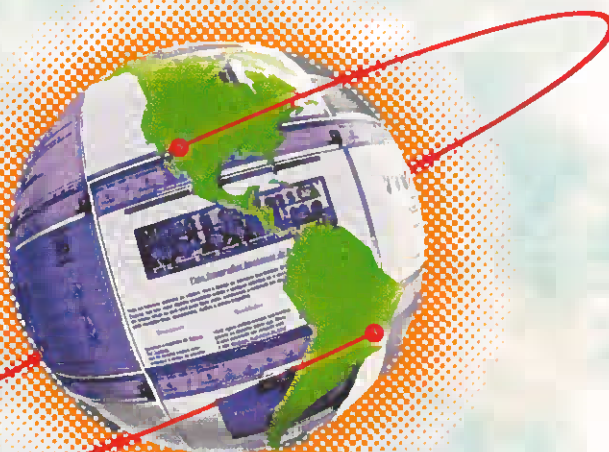
Já parou para pensar o que seria de uma enciclopédia sem um índice? Todas as informações nela contidas ficariam impossíveis de ser utilizadas. Na *Internet*, acontece o mesmo: através dela, tem-se acesso a fontes ilimitadas de informação, mas é preciso encontrar essas fontes. Para isso, saber usar os serviços de procura e pesquisa é essencial.

Quem já utilizou um desses sistemas sabe que, na maior parte das vezes, quando se escreve uma palavra, recebe-se uma lista de resultados com centenas ou até milhares de páginas irrelevantes. Filtrar essas páginas inúteis é a chave para agilizar e objectivar as suas procuras.

Por isso, aprenda a usar quatro dos mais importantes *sites* de procura da rede: o *Sapo* e o *Radar UOL*, em português; e o *Yahoo!* e o *Alta Vista*, em inglês. Assim, pode fazer as suas pesquisas rapidamente.

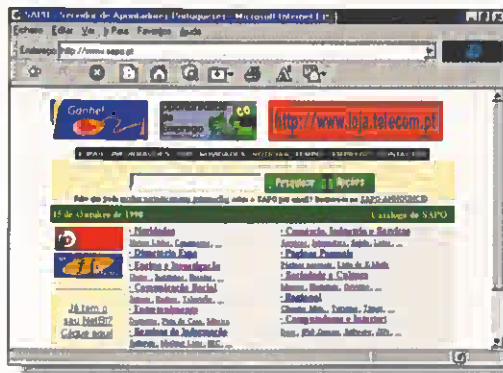
Sapo
(<http://www.sapo.pt>)

É o maior e mais conhecido local para pesquisar em português. Tem pouco mais de três anos e lista apenas *sites* nacionais. A pesquisa pode ser feita de duas formas: por assunto ou por palavra.



A procura por assunto é orientada através dos *links* existentes na própria página do *site*. Basta clicar no assunto pretendido e aparecerá uma lista com os *sites* relacionados com ele. A pesquisa por palavras é feita escrevendo a palavra no campo "Pesquisar" e accionando-se em seguida o botão "Pesquisar".

Após uma pesquisa, a maioria dos sites de procura mostra muitas páginas inúteis. Muitos deles permitem refinar a pesquisa através de filtros, fazendo com que se vá directamente para o que se quer.





É possível refinar a pesquisa: basta clicar no *link* **Opções**, que está ao lado do botão "Pesquisar". Assim, terá acesso a um menu que lhe permite seleccionar se quer procurar por título, descrição, *URL* ou *E-mail* do responsável pelo apontador.

Radar UOL (<http://www.radaruol.com.br>)

Mantido pelo *Universo Online*, este é o maior *site* de procura com instruções em português (léxico brasileiro). A pesquisa por assuntos é igual à do *Sapo*.

O AltaVista é um dos melhores endereços de pesquisa da rede. Ele permite traduzir para português a maior parte das páginas encontradas e ainda faz procuras em vários idiomas.

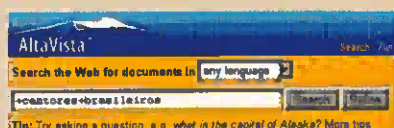


Na procura por palavras, no entanto, existem mais filtros. É conveniente usá-los, pois a pesquisa por palavras traz pura e simplesmente uma lista enorme e com muitas páginas irrelevantes.

COMO PESQUISAR - ALTA VISTA

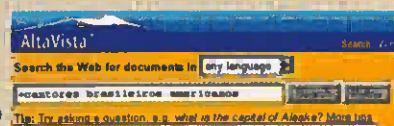
Procura por mais de uma palavra –

Basta escrever as palavras desejadas precedidas pelo sinal +. Por exemplo, para encontrar um *site* sobre cantores portugueses, deve digitar: +cantores +portugueses.



Procura por uma palavra ou outra –

Basta escrevê-las separadas por espaços nos campos. Pode combinar esta pesquisa com a anterior. Como exemplo, se escrevesse +cantores portugueses americanos, seria mostrada uma lista com cantores portugueses ou americanos.



Procura por uma – frase exacta

Para pesquisar um *site* que contenha uma frase exactamente como a digitou, basta incluí-la no campo entre aspas. No exemplo utilizado, a frase seria "cantores portugueses".

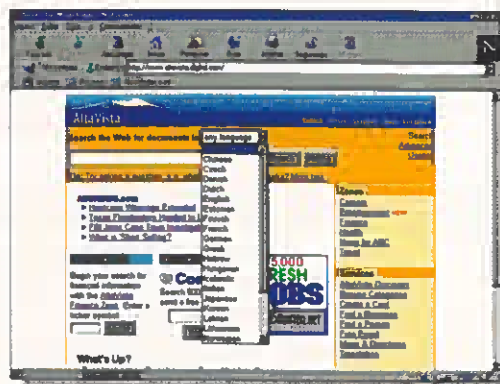
Para filtrar melhor, antes de clicar em *Buscar*, pode fazer algumas configurações. Por exemplo, no campo "na Web por", é possível indicar se o que está a ser procurado – o que se escreveu – é uma frase exacta, uma página pessoal ou um *site* que contém todas as palavras indicadas.

No campo seguinte, escolha o número de páginas que deve aparecer na lista de resultados. Finalmente, no item "Pesquise", escolha a origem mundial da página que está a procurar. As hipóteses de encontrar endereços úteis são muito maiores.

AltaVista (<http://www.altavista.digital.com>)

O *AltaVista* permite apenas fazer pesquisas por palavras e não por assunto. Porém, os resultados costumam ser os melhores entre os *sites* de procura. Ele também permite a pesquisa avançada de palavras, e, ainda, oferece, na página de resultados, a opção de traduzir para português a maior parte dos *sites* encontrados.

É possível fazer pesquisas em lugares específicos do Mundo e escolher o idioma do documento que quer encontrar-se. Para pesquisar em todo o Mundo, deixe o campo *Search the Web for documents in* com a opção *any language*. Veja na caixa ao lado como obter o máximo rendimento na sua pesquisa.





Yahoo!
(http://www.yahoo.com)

Juntamente com o Alta Vista, o Yahoo! foi um dos sites pioneiros a oferecer um sistema de procura eficiente na Internet. Apesar de estar todo em inglês, podem ser feitas pesquisas em todos os idiomas. A procura por assunto segue o padrão de outros sites, através de links. Porém, é muito pormenorizada.

Para fazer a pesquisa simples, basta escrever a palavra que se quer encontrar no campo e clicar no botão Search. Para aceder aos filtros, clique em Options, ao lado do botão Search. Veja as opções na caixa abaixo.

COMO PESQUISAR – YAHOO

Procura por mais de uma palavra –

Utilize esta ferramenta se estiver a procurar um site a partir de duas ou mais palavras-chave. Active a opção *Matches on all words (AND)* e, no campo ao lado da palavra Search, escreva todas as palavras que quer no site, separadas por AND.

Procura por uma palavra ou outra –

Caso esteja à procura de um site que contenha uma ou outra palavra, utilize esta função. Active a opção *Matches on any word (OR)* e, no campo ao lado do botão Search, escreva as palavras que devem existir ou não no site, separadas pela palavra OR.

Procura de uma frase exacta –

Basta seleccionar a opção *An exact phrase match* e escrever a frase no campo de pesquisa com aspas no início

e no fim do texto, para pesquisá-la.

Procura por filtro de palavra –

Neste tipo de procura pode determinar as palavras que devem ou não aparecer no site pesquisado. E, para a usar, não precisa de entrar no modo avançado. Basta escrever, no campo de procura, o sinal + antes da palavra que deve existir no site. Para as palavras que não devem existir, basta escrever, antes delas, o sinal -. Por exemplo, se estiver a pesquisar uma página sobre futebol e não quiser que apareça nada sobre o Benfica, deve escrever +futebol - benfica e, depois, clicar em Search.

O Yahoo!, um dos mais famosos sites de pesquisa, permite uma excelente procura por assunto. Os filtros ajudam a fazer pesquisas bastantes objectivas.

Como usar o

Aqui, encontra as informações necessárias para usar melhor o CD-ROM da revista. Para aceder às opções, como Aplicativos, Lazer, Jogos ou os outros itens, basta clicar sobre a que pretende. Deste modo, será levado para os programas que estão contidos no CD-ROM.

Esta edição do nosso segundo aniversário está repleta de bons programas. Por exemplo, em matéria de aplicativos pode experimentar o Image Folio, um poderoso editor de imagens, parecido com o Photoshop, mas muito mais fácil de usar. Temos, também, dois programas essenciais na sua empresa: um para controlar os custos financeiros e outro para criar os seus próprios formulários. Em matéria de jogos, o destaque vai para Commandos, um "must" para todos os estrategas. Além disso, encontra ainda no CD muitos outros programas interessantes. Divirta-se!

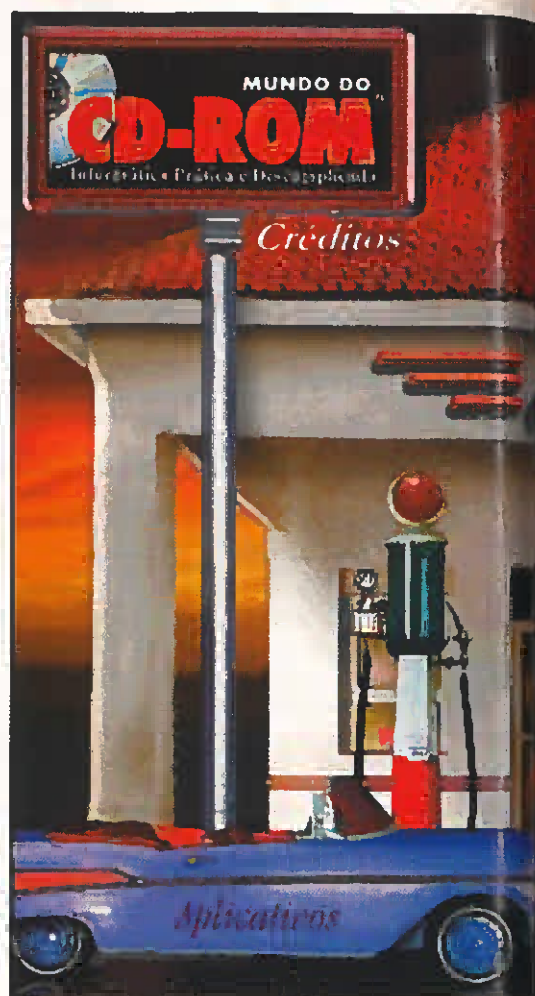
PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

- 1 - Clique no botão *Iniciar* e escolha *Executar*.
- 2 - Digite então D: \CDROM
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 3.1

- 1 - Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
 - 2 - Na janela do *Gerenciador de programas*, clique em *Arquivo* (ou *File*, se o Windows for em inglês).
 - 3 - Clique no item *Executar* (*Run*).
 - 4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite D: \ CDROM (ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM). Dê OK.
 - 5 - Vai surgir um ecrã da Editora Volta ao Mundo.
- Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.



seu CD-ROM

CD-ROM 100% interativo.
Veja na revista nº 25 como
usar todos os programas.

Antes de
pedir ajuda

Saída



ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware*, *Shareware*, *Demos*, ou encomendados pela *Editora Volta ao Mundo* à *Editora Europa*. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as *Demos* são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases, para se ter uma ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão *Antes de Pedir Ajuda* é um FAQ (*Frequently Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente) com respostas para várias dúvidas anotadas nas

edições anteriores da revista. Além disso, também encontra aqui alguns aplicativos essenciais para executar os programas que vêm no CD-ROM e ainda três programas

indispensáveis que vão facilitar o seu dia-a-dia informático: o *WinZip*, o *VirusScan* e o *PicaView*, sempre nas versões mais recentes (veja na revista com os utilizar)

EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

 indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

 torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

 faz cópias para o seu PC. Se for a única opção disponível, perceba que o programa só funciona depois de copiado para o seu computador.

 cada programa vem acompanhado por uma ficha

técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs. - se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.



Deixe tudo



Com Acervum pode catalogar no PC os seus livros, CDs de áudio, CDs-ROM, cassetes de vídeo... e encontrá-los de forma prática e rápida.



a fulano", "devolvido no dia tal", e o que mais quiser. Depois, para localizar qualquer item, basta indicar ao programa o que deseja e o resultado aparece de imediato. Além disso, é possível imprimir relatórios variados, como, por exemplo, a listagem dos livros emprestados ou a relação de CDs de Rock. Acervum cria, ainda, etiquetas com o número do registo, para colá-las nos itens registados, ajudando a identificá-los.

Funcionamento

Depois de instalado, abra o programa. Em seguida, seleccione a opção "Cadastro" e faça assim:

Já chega de ficar a procurar aqui e ali os seus livros, CDs de áudio ou cassetes de vídeo. Com Acervum, um programa completo e em português (léxico brasileiro), pode catalogar esse material e descobrir, com uma simples consulta, o paradeiro do seu livro predilecto ou daquele CD de que mais gosta. Além disso, ainda pode, se for caso disso, exigir ao seu amigo que lhe devolva o CD ou cassete que lhe emprestou.

Acervum é uma boa base de dados. Todos os itens são registados de forma sequencial, independentemente do tipo – CDs, livros ou cassetes –, o que facilita imenso as coisas na altura de preencher as informações. Depois de registar livros, cassetes e CDs, por exemplo, pode actualizar a situação de cada um deles, incluindo observações como "Emprestado

1 Clique no botão *Novo*, que está no topo do ecrã, e preencha os campos correspondentes ao artigo que vai



catalogar. Quando acabar, grave o seu registo. Basta clicar em *Gravar* ou, então, teclar *Enter*.

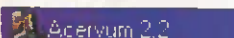
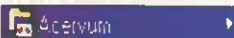
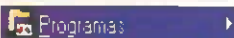
2 Para catalogar os outros materiais, basta seguir o mesmo procedimento. Não se esqueça de, no fim de cada registo, clicar em *Gravar*.



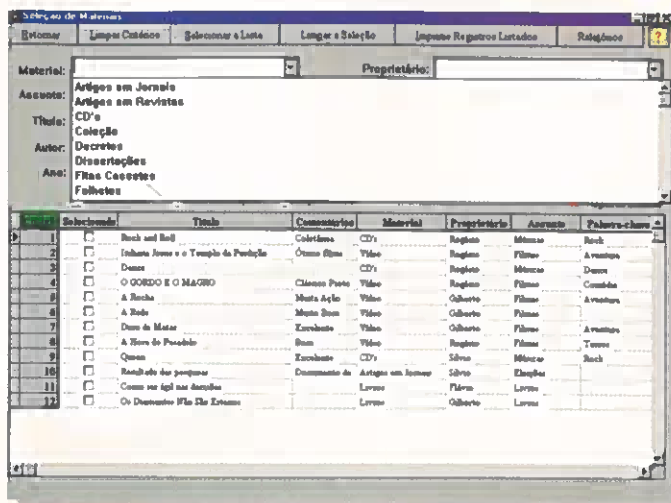
PARA INSTALAR

Para fazer a instalação, siga as instruções, em português, que aparecem no ecrã.

PARA EXECUTAR



organizado



item da lista, clique duas vezes sobre ele. O material escolhido mostrará um "X" na coluna *Seleccionado*.

Relatórios e etiquetas

Depois do seu acervo cultural estar registado, é possível imprimir etiquetas com informações de registo, para identificar cada item. Para fazer isso, clique no botão *Emitir etiquetas*, em *Relatórios*, no topo do ecrã principal.

3 Se quiser fazer alguma alteração, localize o registo que quer mudar, clique no botão *Alterar* e faça as correcções necessárias, mas não se esqueça de gravar novamente o ficheiro. Esta opção é, geralmente, utilizada quando se precisa de actualizar alguma informação, como por exemplo incluir a devolução de um CD ou cassete de vídeo.

Para consultar

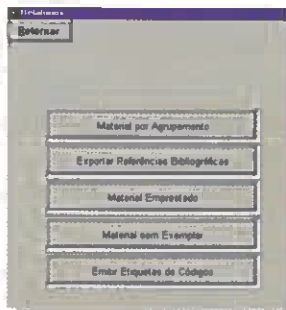
Acervum permite localizar rapidamente qualquer material desejado. Basta indicar ao programa os critérios de procura – nome do autor ou da obra, por exemplo – para obter imediatamente o resultado.

1 No ecrã principal do programa, clique em *Consulta*. Será aberta uma nova janela com alguns campos em branco e a lista de tudo o que foi registado.

2 Escreva no campo apropriado a palavra correspondente ao que procura. O *Acervum* mostra os registos que forem iguais ou mais próximos do que foi solicitado. Para seleccionar um



Quando quiser, também pode imprimir relatórios informativos de tudo o que está registado, como por exemplo uma lista dos CDs que emprestou. Para fazer isso, clique no botão *Relatório*, no ecrã principal. Pode escolher entre quatro tipos diferentes de listas, além das informações que serão listadas. Depois de



acabar as opções, *Acervum* mostra um *preview*. Para imprimir o resultado, clique em *Imprimir*.

Depois de estar tudo registado, para localizar um item basta informar ao programa os critérios de procura, como o título ou o autor. O resultado é mostrado automaticamente no ecrã.

FICHA TÉCNICA

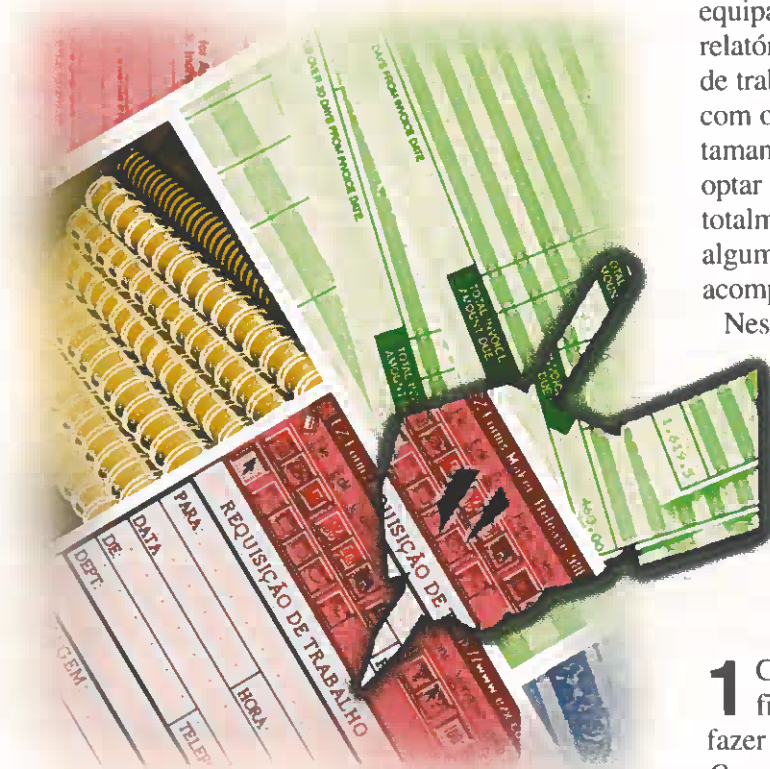
Programa
Acervum
Sistema Mínimo
Windows 3.1x ou superior / 486 DX 2 com 4 MB de RAM
Produtor
OR2 Sistemas
Telefone
(00 55 43) 339 02 79
Limitação
Programa completo. Freeware



Facilite o s



EZ-Forms cria impressos para ajudá-lo a organizar melhor o seu trabalho ou a rotina diária da sua empresa.



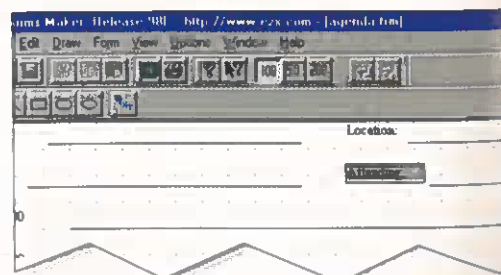
equipamentos para conserto, relatórios de acompanhamento de trabalho ou serviço... E tudo com o número de campos e o tamanho que você quiser. Pode optar por criar um formulário totalmente novo ou modificar algum dos 40 já prontos que acompanham o programa.

Nesse caso, será necessário também traduzir ou substituir os textos, pois eles estão todos em inglês.

Modificar um modelo existente

1 Comece por abrir um dos ficheiros de exemplo. Para fazer isso, vá a *File* e escolha *Open*. Selecciona o ficheiro desejado – por exemplo,

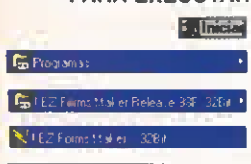
Agenda.FRM e dê *OK*. Para mudar os textos, traduzindo-os para português, basta clicar duas vezes sobre a palavra no campo desejado. Aparecerá uma caixa cinzenta, a indicar que já pode escrever um texto novo.



PARA INSTALAR

- 1 - Clique no botão Next até chegar à janela Registration Information.
- 2 - Escreva o seu nome e o da sua empresa e, no campo Enter, escolha Non Commercial Use.
- 3 - Continue a clicar em Next até chegar ao fim.

PARA EXECUTAR

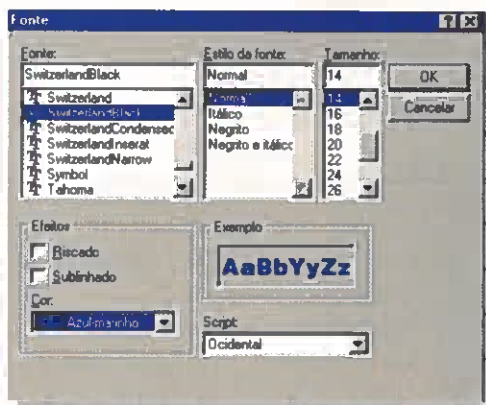


Tudo bem, não gosta de formulários. Nós também não. No entanto, infelizmente, eles são inevitáveis, quer seja para controlar o fluxo de mercadorias numa grande loja ou simplesmente para anotar pedidos de clientes. O que *EZ Forms* propõe é que, em vez de gastar o seu dinheiro a comprar impressos, construa os seus próprios, já adaptados por si ao tipo de controlo que necessita.

A principal vantagem é a de poder fazer exactamente o modelo que precisa. É possível, por exemplo, criar impressos para anotar pedidos, vendas, entrada de

eu dia-a-dia

2 Se quiser mudar a cor ou o tamanho das letras, clique no menu *Form* e, depois, em *Font*. A caixa de diálogo *Font* será aberta, permitindo fazer a alteração das fontes (tipo de letra), da cor e do tamanho. Para acabar, clique em *OK*.



3 Agora, só falta guardar o seu formulário, para o usar depois. Para fazer isso, vá ao menu *File*, clique em *Save as...*, dê um novo nome ao formulário e, depois, clique em *Salvar*.

4 Para imprimir o formulário criado, vá a *File* e clique em *Print*.

Criar um novo formulário

Se nenhum modelo que acompanha o programa se adaptar às suas necessidades, terá de criar um novo. Para isso, basta seguir estes passos:

1 Vá a *File* e clique em *New*. Na janela *New Format Layout*, especifique o tamanho do formulário que vai criar, ou, então, use as medidas que já aparecem. Depois, dê *OK*.

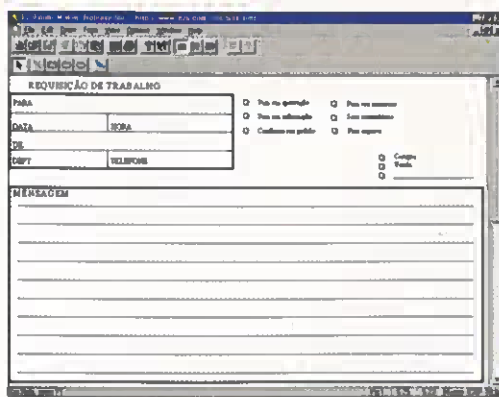
2 Aparece um ecrã pontilhado (em branco), para criar o seu formulário. Para fazer as divisões e os campos, use



as ferramentas das figuras geométricas existentes na *Barra de Ferramentas*. Basta clicar sobre a forma que quer usar e inseri-la no ponto desejado do formulário, clicando e arrastando o rato. Tem à sua disposição linhas, rectângulos, rectângulos com cantos arredondados e elipses.



3 Para inserir os textos, basta clicar sobre o botão *Text* e, em seguida, no ponto do ecrã onde quer que o texto seja colocado. Não se esqueça de salvar periodicamente o seu trabalho.



Com EZ-FORMS pode criar impressos para controlo de contas correntes, listas de tarefas e muito mais, o que vai ajudá-lo a organizar as tarefas inevitáveis do seu dia-a-dia.

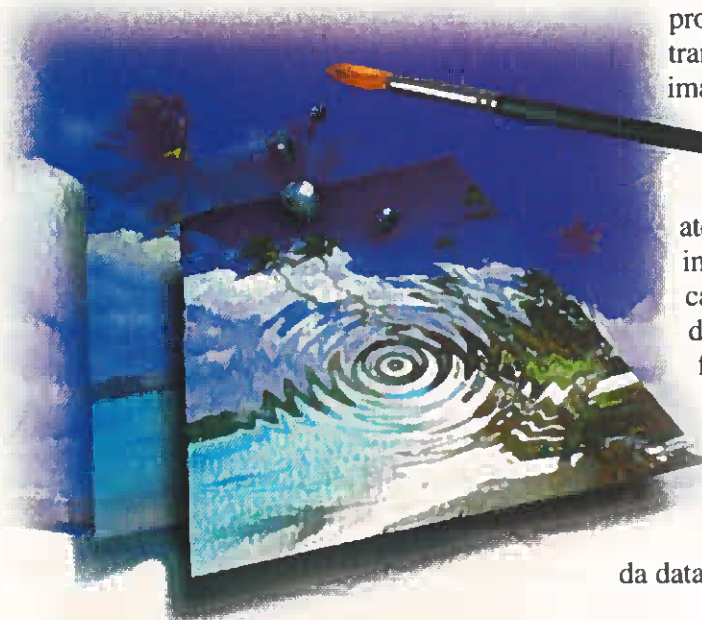
FICHA TÉCNICA

Programa
EZ Forms Maker
Sistema Mínimo
Windows 95/486 DX2
com 8 MB de RAM
Produtor
EZ-X Corporation, USA
Telefone
(001 281) 280 99 00
Fax
(001 281) 280 00 99
E-mail
sales@ezx.com
Limitação
Completo por 30 dias
Valor do registo
Cerca d 9 000\$00

Arte ele



Aplique efeitos especiais às suas fotos e, depois, transforme-as em belos calendários ou cartões, usando Presto! Image Folio.



programa com muitos recursos para transformar facilmente fotos e imagens em belas ilustrações. Pode utilizar desde efeitos para mudar o tamanho, cor e forma de uma foto, até a uma opção para colocar a sua imagem como tema de calendários, cartões ou outro tipo de impressos. Veja agora como é fácil fazer arte electrónica em poucos minutos. Todos os recursos do programa estão disponíveis e esta versão pode ser usada livremente durante 15 dias, contados a partir da data de instalação no seu PC.

Como criar

A diferença de *Presto! Image Folio* em relação aos outros programas de edição e retoque de imagens é o facto do programa permitir a criação de

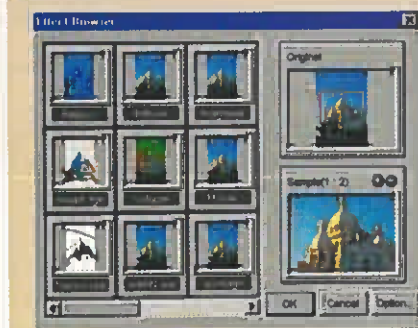
PARA INSTALAR

- 1 – Comece a instalação a partir do CD-ROM.
- 2 – Quando aparecer a janela com o texto *Do you want to install Adobe Acrobat Reader? clique em No.*
- 3 – No fim, clique em OK

PARA EXECUTAR



Tem recursos de um programa profissional como o *Photoshop*, o mais famoso aplicativo para edição de imagens, mas é tão simples de usar como o *Paint*, do Windows. É assim o *Presto! Image Folio*, um



Presto! Image Folio tem 19 efeitos especiais para aplicar nas suas fotos. Basta clicar no botão Effect Browser e escolher o efeito desejado. Veja ao lado alguns deles.

EFEITOS

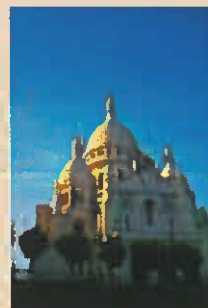


Imagem Original



Emboss

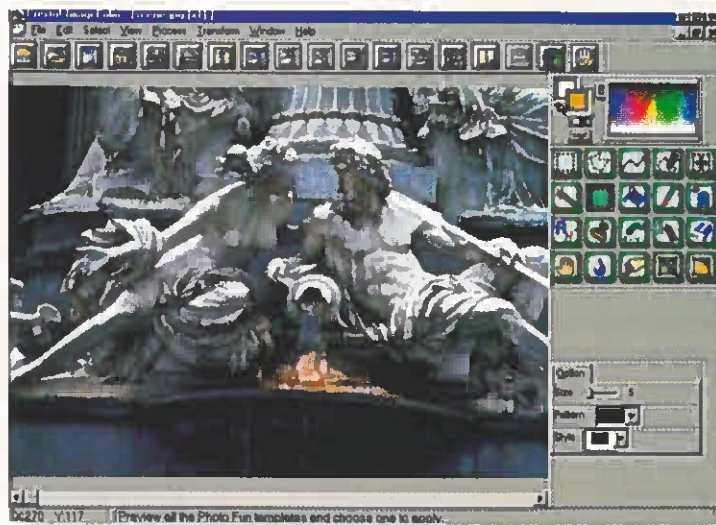
ctrónica

impressos personalizados com as imagens que foram trabalhadas.

Os comandos de edição são acedidos a partir de uma caixa de ferramentas que está à direita do ecrã. Para os utilizar, basta clicar sobre o botão correspondente, na caixa, e, a seguir, aplicá-lo na imagem. Veja a função dos principais botões na caixa *Ferramentas*.

A seguir, vai aprender a utilizar os efeitos especiais em qualquer imagem e, depois, a incluí-la num cartão ou calendário. Acompanhe:

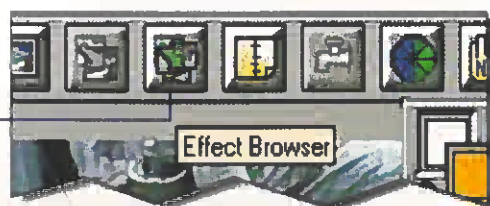
1 Primeiro, abra uma imagem. Depois, clique em *File* e escolha *Open*. O programa já vem com uma série de imagens pré-seleccionadas, mas, se quiser, pode usar uma foto qualquer que já esteja no seu computador. Na janela *Open*, clique num dos ficheiros de exemplo e, depois, em *Abrir*, ou, então, localize o seu ficheiro clicando em *Procurar*.



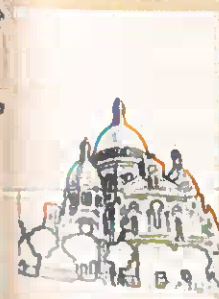
Presto! Image Folio tem 20 ferramentas diferentes para trabalhar fotos. Para praticar, pode utilizar as suas próprias imagens ou as que acompanham o programa.

2 A imagem será aberta. Na barra de ferramentas que está no topo do ecrã, clique no botão da função *Effect Browser*. Será aberta uma janela com os exemplos de efeitos disponíveis.

Para ver como vai ficar o resultado, clique sobre cada efeito e um *preview* será mostrado ao lado.



ESPECIAIS



Find Edge



Fragment



Solarize



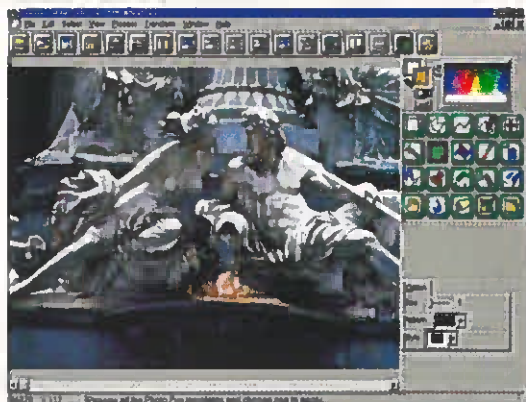
Tile



Trace Contour



3 Escolha um efeito e dê *OK*. Para deixar a sua foto com aspecto de uma pintura a óleo, como na imagem abaixo, seleccione *Diffuse*.



Um dos possíveis efeitos especiais é o *Diffuse*, que transforma a sua imagem numa verdadeira pintura a óleo. Depois, é só aplicá-la num dos impressos disponíveis, como o calendário.

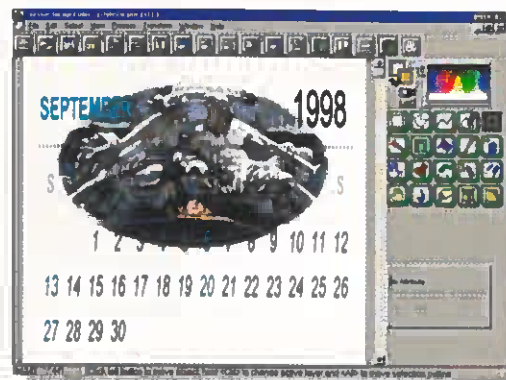
4 Agora, escolha o tipo de impresso no qual quer inserir a sua imagem. Para fazer isso, clique, na barra de ferramentas, sobre o ícone do comando *Photo Fun*.



5 Aparece uma janela com diversas opções. Se clicar nas abas, mudará de tema. Por exemplo, em *Calendar* existem modelos de calendários; em *Frames*, molduras; em *Fun*, alguns cartões de amizade muito divertidos. Quando clicar sobre

qualquer um dos modelos, verá uma pré-montagem. Se gostar, basta clicar em *OK*. Aparecerá no ecrã o impresso já modificado, com a imagem que seleccionou posicionada no local correcto.

6 Se estiver tudo certo, pode imprimir ou apenas gravar o seu ficheiro. Para imprimir, vá a *File*, clique em *Print* e, depois, dê *OK*. Se tiver uma impressora a cores o



resultado do trabalho será melhor. Para gravar o ficheiro, o procedimento é semelhante: basta ir a *File*, escolher *Save*, dar um nome ao ficheiro e carregar em *OK*.

Não se esqueça: o programa funciona durante 15 dias permitindo, inclusive, que guarde e imprima qualquer trabalho. Depois desse prazo, deixa de funcionar, devendo ser registado.

FICHA TÉCNICA

Programa

Presto! Image Folio

Sistema Mínimo

Windows 95/ 486

com 8 MB de RAM

Produtor

New Soft Taiwan

Telefone

(00 886 2) 251 707 50

Fax

(00 886 2) 251 707 60

Limitação

Completo por 15 dias

a partir da instalação

Preço sugerido

Não informado

ALGUMAS FERRAMENTAS



Free-Hand Selector

selecciona uma área irregular qualquer para ser trabalhada.



Image Hose

aplica imagens (como *cliparts*) sobre uma região escolhida.



Blur/Sharpen

deixa a imagem desfocada na região aplicada. Ideal para pequenos acabamentos.



Rescale

redimensiona o tamanho de uma região pré-seleccionada proporcionalmente.



Magic Wand

selecciona uma região específica determinada por uma única cor.



Texture Brush

aplica diferentes efeitos de textura numa área escolhida da figura utilizada.



Smudge

faz uma espécie de mistura com os dedos nas cores da região aplicada.



Slant

altera o formato da região seleccionada, inclinando a área delimitada.

Gestor financeiro

Descubra exactamente como o seu dinheiro é gasto e saiba onde pode economizar, usando o Presto, um programa financeiro todo em português.

Presto está todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é bastante intuitiva. No entanto, a gestão financeira é algo muito sério. Esta versão só permite 50 acessos ao programa. É, portanto, uma amostra, para que possa verificar se ela lhe é útil. Veja agora como usar *Presto*.

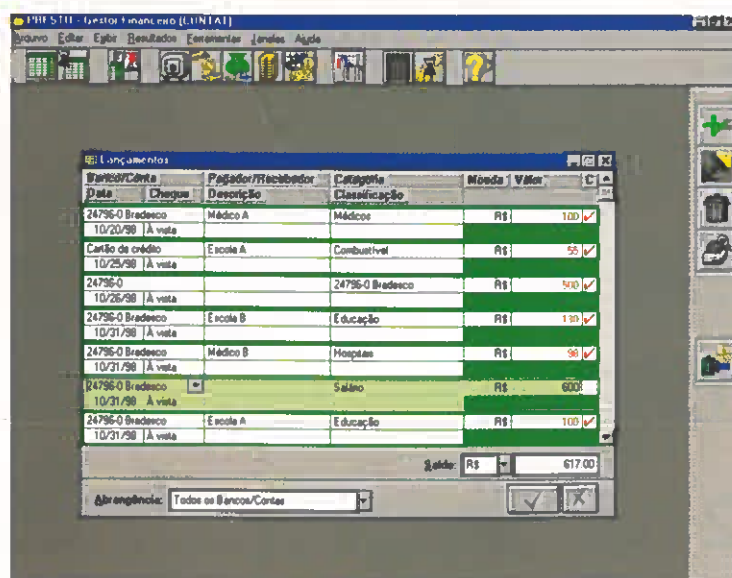
Presto pode ajudá-lo a ter as suas contas em ordem, pois mostra onde o seu dinheiro é gasto. Basta ir lançando as receitas e as despesas (ao lado) que o programa faz as contas.

Um dia é no supermercado, outro é no dentista, às vezes é para o combustível, enfim, não interessa muito para onde ele vai mas o que é certo é que quando nos apercebemos o nosso orçamento mensal já está quase gasto. Com *Presto*, pode controlar melhor as suas despesas. Depois, até consegue saber onde é mais fácil poupar. Basta ir fazendo os lançamentos da sua conta concorrente e depois, se quiser, pode obter um relatório impresso de cada tipo de despesas, como transportes, alimentação, escola, entre outros. É possível, também, gerir qualquer tipo de conta pessoal ou de empresas.

Outra vantagem é que

Criar uma conta

Quando abrir o programa pela primeira vez depois de o ter instalado, 



PARA INSTALAR

Basta seguir as instruções do ecrã. Elas estão em português. No fim, será necessário reiniciar o computador.

PARA EXECUTAR



Programas

Presto Gestor Financeiro

Presto

será carregado automaticamente um ficheiro de exemplo. Clique sobre o botão *Fechar* e, a seguir, feche também a janela *Lançamentos*. O programa já está pronto para criar a sua conta particular.

A gestão financeira é feita da seguinte forma: primeiro, cria-se uma conta, depois, é preciso configurar os devedores e credores que irão depositar ou receber dinheiro dessa conta. A partir daí basta ir fazendo os lançamentos que vão ocorrendo durante o mês. A qualquer momento podem ser incluídos novos credores ou devedores. No fim do mês é possível criar um relatório ou um gráfico com todos os movimentos, para que veja como e onde gastou o seu dinheiro.

A melhor forma de aprender a usar o *Presto* é criar o seu próprio sistema de gerência. Para fazer isso, vá ao menu *Arquivo* e, depois, escolha *Novo*. Escolha, então, uma das três opções de controlo:

Pessoal – já vem toda preparada para a utilização de contas de pessoas físicas.

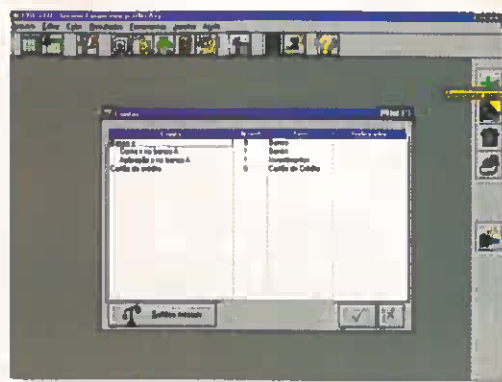
Empresa – está configurada para organizar contas de pessoas jurídicas.

Em branco – sem configuração. Ideal para quem deseja personalizar tudo.

No nosso exemplo, vamos utilizar uma conta do tipo pessoal. No entanto, os procedimentos são iguais para uma conta de empresa. Acompanhe agora os passos que se seguem, para aprender a configurar o sistema de acordo com as suas necessidades:

1 Escreva um nome para o ficheiro que vai fazer o seu controlo e dê OK. A janela de lançamentos aparecerá.

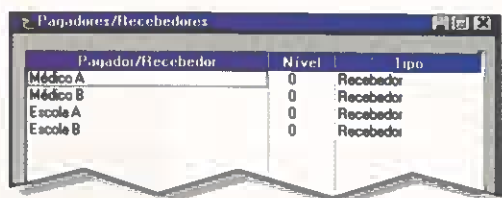
2 Para criar uma conta, clique sobre o ícone do cofre que está na barra de



ferramentas. Em seguida, accione o botão que tem o símbolo + e que está no lado direito. Quando o programa pedir escreva um nome para identificar a sua conta.



3 Dê *Enter* e, depois, clique sobre o botão que tem um símbolo verde e que está dentro da janela. Para acabar a configuração da conta clique em *Saldo inicial*. Na linha correspondente à conta criada escreva a data e o saldo inicial. Clique no símbolo verde e, depois, feche as duas janelas. Se quiser criar mais de uma conta, basta repetir os mesmos procedimentos.



4 Agora, é preciso configurar os seus devedores e credores. Para fazer isso, clique no ícone que tem as duas mãos a amarelo, no topo do ecrã. Irá incluir o nome da pessoa ou empresa e indicar se ela é devedora ou credora. Para inserir um nome novo, clique sobre o botão que tem o sinal +.

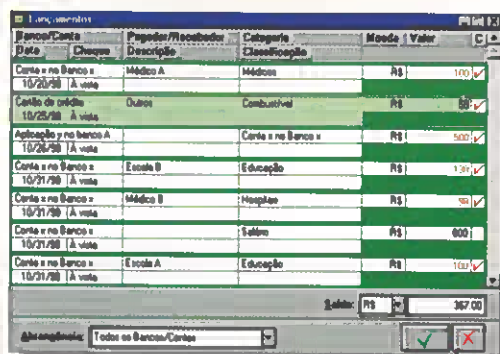
5 Escreva o nome e, na coluna *Tipo*, informe se é um devedor ou credor. Confirme a inclusão clicando sobre o

Registe os devedores e os credores e, durante o mês, vá fazendo os respectivos lançamentos. No fim, verá facilmente onde gastou o seu dinheiro.

botão que tem a marca verde. Inclua todos os devedores e credores que achar necessário e, no fim, feche a janela. O sistema está pronto para entrar em funcionamento.

Lançamentos

Para fazer um lançamento numa conta, clique sobre o primeiro botão da barra de ferramentas, no topo do ecrã. No campo *Abrangência*, seleccione a conta na qual irá fazer as configurações. A linha da tabela que estiver a verde será utilizada para fazer o lançamento. Escolha a data, o devedor ou credor e, na coluna categoria, defina o tipo de devedor ou credor.



Banco/Conta	Data	Descrição	Categoria	Moeda	Valor
Conta e no Banco x	10/20/98	Al. vate	Médico A	R\$	100
Conta de crédito	10/20/98	Al. vate	Outros	R\$	80
Aplicação e no Banco A	10/20/98	Al. vate	Conta e no Banco x	R\$	500
Conta e no Banco x	10/21/98	Al. vate	Escola B	R\$	1.30
Conta e no Banco x	10/21/98	Al. vate	Médico B	R\$	70
Conta e no Banco x	10/21/98	Al. vate	Hospital	R\$	800
Conta e no Banco x	10/21/98	Al. vate	Salário	R\$	100
Conta e no Banco x	10/21/98	Al. vate	Escola A	R\$	100

Para terminar, escreva o valor do lançamento e confirme tudo clicando sobre o botão *check mark* verde, que está no canto inferior da janela. Inclua outros itens repetindo o mesmo procedimento.

O saldo da sua conta aparecerá actualizado automaticamente na última linha da janela. Quem controla se o dinheiro está a entrar ou a sair da conta é a categoria do lançamento. Por exemplo, *Salário* será sempre considerado um depósito e *Alimentação* sempre uma despesa.

Relatórios

Pode, ainda, criar um relatório de todos os movimentos. Para fazer isso, clique sobre o botão *Gráficos e*



Relatórios, na barra de ferramentas.

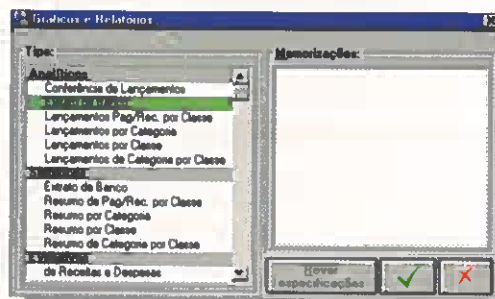
A lista de possíveis relatórios aparece. Escolha um deles e clique



sobre o botão de confirmação. Como exemplo, usamos o *Lançamentos* por categoria, que mostra a lista de gastos por itens, como alimentação, escola, combustível, entre outros.

Na janela seguinte, escolha a conta da qual deseja obter o relatório, desmarcando as outras. Para isso, basta dar duplos cliques sobre as marcas vermelhas que estão à frente das

Cada lançamento é listado numa tabela. No fim, pode fazer um relatório com os gastos específicos e até imprimir um gráfico dos pagamentos.



descrições. Clique no botão *Confirma* e o relatório aparecerá no ecrã. Para que o relatório seja impresso, clique em *Imprimir*.

Este é um exemplo de utilização do *Presto*. O programa traz outros recursos que podem ser conferidos no menu *Ajuda*. Não se esqueça que esta é uma versão de avaliação e, por isso, só pode fazer 50 registos.

FICHA TÉCNICA

Programa
Presto Gestor
Financeiro

Sistema Mínimo
Windows 3.1x ou
Superior / 486 DX
com 8 MB de RAM

Produtor
STI SETAPE

Telefone
(00 55 11)
800 11 17 19

Limitação
Só permite 50
acessos ao programa

Preço sugerido
Cerca de 13 000\$00



Traduzir tor

Com Traduz Tudo é possível traduzir textos de inglês para português e fazer isso nas páginas da Internet enquanto se está a navegar.

O idioma ainda é uma grande barreira para os utilizadores portugueses da Internet. Existem pesquisas que afirmam que mais de 80% das páginas feitas para a rede mundial são em inglês. Quem não tem afinidade com o idioma fica restrito às páginas em português. No entanto, agora, pode amenizar este problema utilizando o *Traduz Tudo Pro*, um programa que traduz textos de inglês para português, e permite traduzir as páginas da Internet à medida que elas vão sendo carregadas.

Apesar do sistema de tradução ser muito bom, ainda tem muitos erros de concordância e contexto. Por isso, o texto traduzido deve ser usado apenas como uma pista muito boa para a compreensão do texto.

O programa é constituído por dois aplicativos principais: *TraduzWeb*, para traduzir páginas da Internet; e *TraduzTexto*, que traduz e-mails, documentos do Word e outros tipos de textos. A limitação dos programas é de 60 execuções. Aprenda agora como funciona cada um deles e fique a saber o que fazer para traduzir textos rapidamente.

Traduzir páginas da Internet

O *TraduzWeb* funciona em conjunto com o seu navegador de Internet: tanto

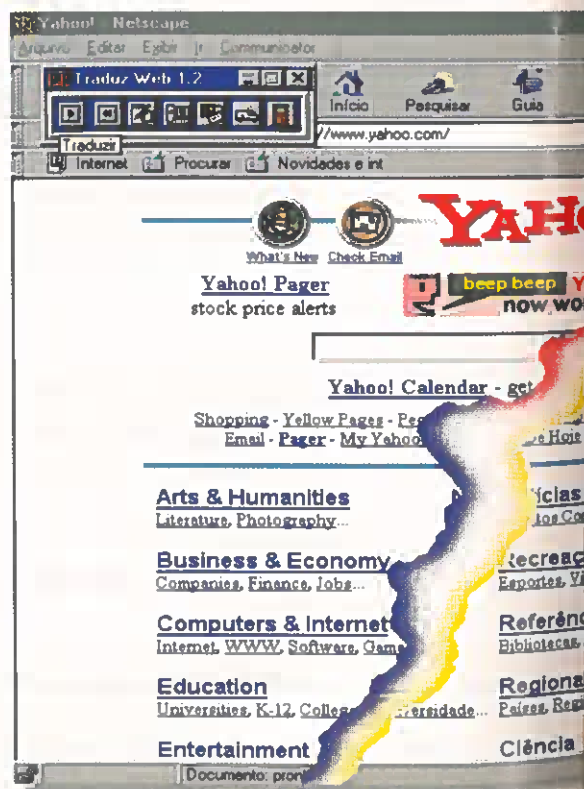
pode ser o *Internet Explorer* como o *Netscape*.

Acompanhe os passos que se seguem para aprender a utilizar o sistema de tradução na rede mundial:

1 Abra o *TraduzWeb*. Na primeira janela que aparecer, clique em *Concordo*. A seguir, aparece a barra de operações do programa, a qual fica sempre visível quando se está a usar o computador.



2 Ligue-se à Internet através do *Dial-Up*, por exemplo. Depois, abra o seu navegador e vá para a página que deseja traduzir.

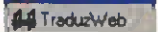
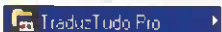
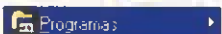


À esquerda, o texto original em inglês e, à direita, o texto traduzido para português.

COMO INSTALAR

Para instalar o programa, basta seguir as instruções, em português, que aparecem no ecrã.

COMO EXECUTAR

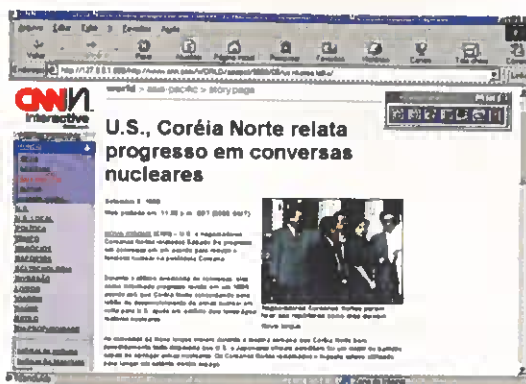


nou-se facil



3 Para traduzir o texto, basta clicar no primeiro botão da barra de ferramentas. Espere alguns instantes e a tradução da página será mostrada.

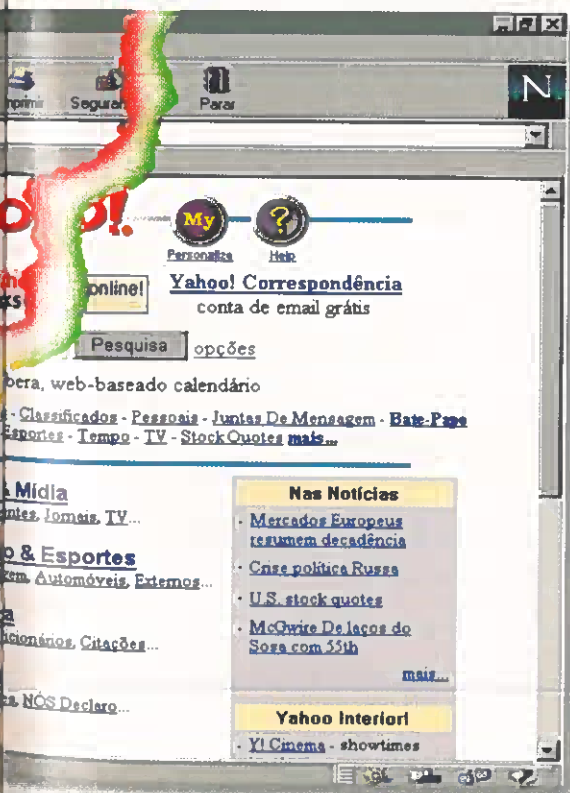
4 A nova página mantém todas as imagens, links e formatações da original, mas com os textos em



português. O processo de tradução tanto pode ser feito *on-line* (ligado à Internet) como *off-line* (sem estar ligado), desde que a página esteja guardada no seu computador.

Se quiser, pode imprimir a página traduzida, clicando no botão *Imprimir* do seu navegador (*browser*). O programa tem outros comandos. Veja-os abaixo.

O Traduz Web é um aplicativo que permite traduzir páginas da Internet tanto no Netscape como no Internet Explorer. Apesar dos erros de concordância, a tradução permite compreender facilmente o texto.



BOTÕES TRADUZ WEB



Traduz a página mostrada no seu *browser* (navegador) de inglês para português.



Vê o original em inglês da página que foi traduzida.



Activa o *TraduzTexto* para tradução de textos isolados.



Altera algumas configurações em relação ao seu navegador.



Permite registar o programa.



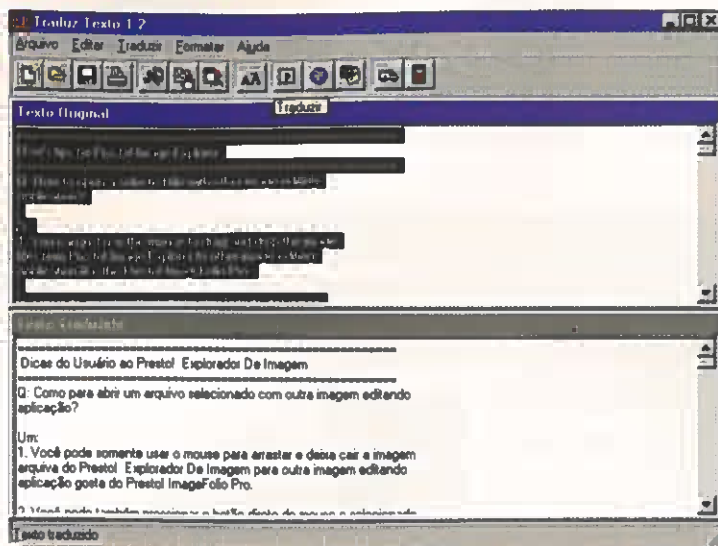
Mostra o texto de *Ajuda*, com dicas de uso do programa.



Fecha o *TraduzWeb*.



...o texto já traduzido.



**Com o TraduzTexto
pode traduzir
qualquer texto.
Porém, a tradução
não é perfeita,
porque o programa
traduz tudo
literalmente. Mas dá
para ficar com uma
boa ideia do que
está escrito.**

Traduzir textos

A utilização do *TraduzTexto* é um pouco diferente. Deverá inserir o texto em inglês dentro da janela do programa. Acompanhe as instruções e veja como é fácil:

- 1** Execute o programa através do ícone que foi criado no menu *Iniciar*. Clique no botão *Concordo* e, a seguir, aparecerá o ecrã principal do programa.
- 2** Para fazer a tradução, o texto em inglês deve estar dentro da janela *Texto Original*. Pode traduzir-se de três formas: digitando o texto no programa; abrindo o ficheiro original em inglês, ou ainda usando os comandos *Copiar* e *Colar*, para transferir o texto de outro programa.
- 3** Para localizar o ficheiro com o texto em inglês que será traduzido, vá ao menu *Arquivo* e clique em *Abrir*. No caso da terceira opção, abra o texto em inglês em outro programa – no *Word*, ou no seu leitor de *e-mails*, por exemplo –, depois, seleccione o texto todo e tecle *Ctrl+C* (para copiar). Volte ao *TraduzTexto* e, na janela *Texto Original*, carregue em *Ctrl+V*.
- 4** Clique na opção *Traduzir*, do menu, e o texto aparecerá traduzido na



janela *Texto Traduzido*. Para imprimir a tradução, clique em *Arquivo* e, depois, em *Imprimir*. Se quiser gravá-la, vá a *Arquivo* e escolha *Salvar*.

Existe uma limitação no *TraduzTexto*: ele só suporta um texto de tamanho máximo igual a 32 Kbytes (aproximadamente 30 000 caracteres). Não se esqueça, também, que tanto o *TraduzWeb* como o *TraduzTexto* só podem ser usados 60 vezes.

BOTÕES TRADUZ TEXTO

-  Começa uma nova tradução.
-  Abre um texto a ser traduzido.
-  Guarda a tradução num ficheiro.
-  Imprime o texto traduzido.
-  Recorta a área de tradução.
-  Copia a área de tradução.
-  Cola na área de tradução.
-  Altera a letra do texto.
-  Traduz o conteúdo da janela *Texto Original*.
-  Activa o *TraduzWeb*.
-  Permite registar o programa.
-  Mostra o texto de ajuda.
-  Fecha o programa.

FICHA TÉCNICA

Programa
Traduz Tudo
Sistema Mínimo
Windows 95/ 486,
com 8 MB de RAM
Produtor
Kounen
Distribuidor
Cia. Software
Telefone
(00 55 11) 414 68 55
Limitação
Só permite
60 acessos
Preço sugerido
Cerca de 19 000\$00

Localizador de imagens

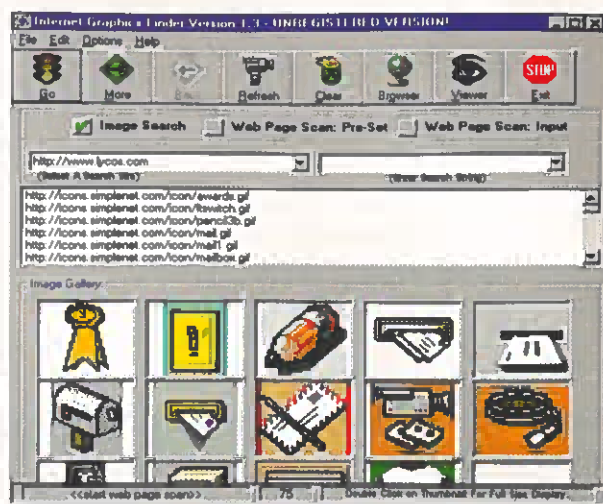
Com o Internet Graphic Finder localizar imagens na rede tornou-se mais fácil.

Quem está habituado a procurar imagens na Internet sabe como demora a encontrar um site que tenha fotos. Com *GRIF* (*Internet Graphics Finder*, ou *Localizador de Gráficos na Internet*), a procura tornou-se mais fácil. Este programa permite localizar rapidamente imagens e para isso usa um serviço de procura – nesta versão, é o *Lycos*. Basta indicar uma palavra-chave para que o programa mostre uma lista com as fotos e ilustrações relacionadas com o assunto pretendido. Além disso, mostra, também, um *preview* de algumas delas, a partir do qual é possível imprimir ou guardar as imagens originais.

Depois de instalado, o programa cria um atalho na *Área de Trabalho*, para facilitar a sua utilização. Para que a procura possa ser feita, é preciso estar ligado à Internet. Faça assim:

1 Quando já estiver na rede mundial, abra o *GRIF*. O primeiro ecrã pergunta se quer registar o programa. Para avançar sem o registar, clique em *Ignore for now*.

2 No ecrã principal, escreva, no campo *Enter Search String*, o que está a procurar. Para

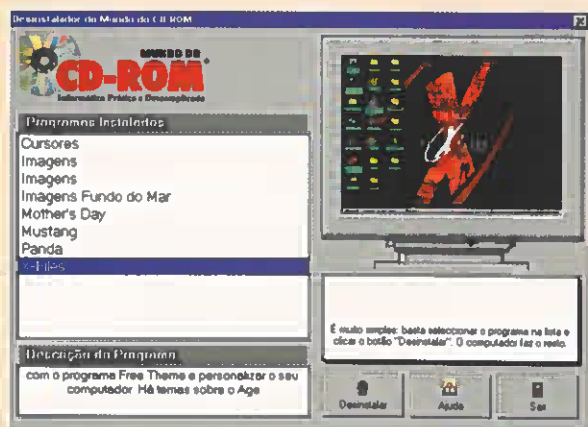


começar a procura, clique em *GO*, no topo do ecrã. Rapidamente a lista das imagens encontradas é mostrada. Para fazer *download* da foto original, basta dar um duplo clique sobre o *preview*, podendo-se, depois, guardar a imagem.

Existem três modos de pesquisa: *Image Search*, através de palavras-chave; *Web Page Scan: Pre-Set*, que procura imagens por categorias de assuntos pré-definidos, seleccionados no campo à esquerda; e *Web Page Scan: Input*, que lista todas as imagens de um site cujo endereço seja informado.

FICHA TÉCNICA

Produtor
SkibbySoft
3499 223rd Street SW
Brier, WA 98036 - USA
E-mail
Skibby@skibbysoft.com
Limitação
Só um site de procura
Valor do registo
Cerca de 2700\$00



Desinstalador

Remova com segurança os ficheiros que já não quer usar mais.

Este programa é uma forma simples e prática de apagar os ficheiros copiados para o seu PC a partir do CD-ROM da revista. Ele corre directamente do CD e permite remover todos os ficheiros copiados e que já não se querem usar mais. Mas, atenção: os programas ou jogos que foram instalados não poderão ser vistos ou apagados por este utilitário. Para fazer isso, use a opção *Uninstall* do programa ou do *Windows*.

Textos na Área de Transferência

Clipboard Magic permite acumular cópias de vários textos na Área de Transferência, para uso posterior.

Clipboard Magic é um programa valioso para quem trabalha com textos. E o melhor é que a versão incluída no CD-ROM é *freeware*, ou seja, está completa e pode ser usada livremente. O programa permite copiar várias partes de textos para a Área de Transferência (Clipboard), acumulando-as sem haver



a preocupação do texto copiado anteriormente ser substituído. *Clipboard Magic* vai criando uma lista com a primeira frase de cada texto copiado, o que permite a sua rápida identificação. Cada nova cópia vai para o topo da lista. Para inserir novamente um bloco de texto num documento, basta seleccioná-lo no ecrã do programa. Depois, é só clicar sobre ele. Quando estiver novamente no programa em que quer fazer a inserção, tecele **Ctrl+V**.

Uma das vantagens deste processo é que é possível guardar os textos capturados com as suas respectivas listas para uso posterior. Assim, pode criar-se uma biblioteca com partes que se repetem, dispensando-se a digitação. Para guardar uma lista, basta, no menu **File**, escolher **Save Clip List** e dar um nome ao ficheiro. Para abrir uma lista já guardada, vá a **File** e escolha **Open Clip List**.

Clipboard Magic precisa de ser instalado. Será criado um grupo na secção **Programas** do botão **Iniciar**. Depois de aberto, o ecrã do programa é mostrado. Minimíze-o – um ícone irá para a **Barra de Tarefas** do **Windows** – e o *Clipboard Magic* estará pronto a ser usado.

Para ver um texto capturado, maximíze o ecrã do *Clipboard Magic* e clique na lupa que tem o sinal + e que está na barra de ferramentas. Para voltar à lista, basta clicar na lupa que tem o sinal -. Quando quiser fechar o programa, clique com o botão direito do rato no ícone que está na **Barra de Tarefas** do **Windows** e escolha **Close**.

ANTES DE PEDIR AJUDA

Quatro bons programas que não podem faltar em nenhum computador.

A partir desta edição, já encontra no CD-ROM, dentro da opção **Antes de Pedir Ajuda**, o **DirectX 6.0**, tanto para o **Win 95** como para o **98**, um programa necessário para executar



alguns jogos que vêm no nosso CD-ROM.

Há, ainda, as versões mais recentes de três aplicativos indispensáveis para facilitar o seu dia-a-dia informático: o **WinZip**, um compactador e descompactador de ficheiros; o **VirusScan**, o melhor antivírus do mercado, para manter o seu **PC** protegido; e o **Pica View**, que permite ver rapidamente as imagens que tem no **PC**.

Todos eles são simples de usar, mas precisam de ser instalados. As instruções sobre como fazer a instalação – é importante seguir todos os passos, para não ter problemas depois – estão no botão "Antes de usar clique aqui", no próprio interface do CD-ROM, na aba correspondente a cada programa.

Faça amigos virtuais

COMPLETO
MUNDO DO
CD-ROM
POR 30 DIAS

Com uma conta de acesso à Internet e usando o mIRC divirta-se a fazer amigos em todo o Mundo, através da rede.

Através do mIRC pode aceder a vários canais de conversa na Internet e, assim, conversar com as pessoas que estiverem ligadas ao mesmo tempo que você.

Conhecer pessoas, trocar informações, discutir assuntos e até encontrar o par ideal. Tudo isto é possível nas conversas na Internet. O WebChat é a forma mais conhecida, até porque permite mandar mensagens para outra pessoa directamente do navegador. Outra opção é através do IRC (Internet Realy Chat), que, além de ser mais rápido, permite a participação de um maior número de pessoas numa única conversa.

O mIRC, que encontra no CD-ROM deste mês, permite a sua participação nas conversas através do IRC. Trata-se da versão actualizada do mesmo programa que já foi distribuído na edição número 7. Se já usa o mIRC basta utilizar o seu programa. Os procedimentos de configuração são idênticos. Agora, se nunca usou o mIRC, mas gostava de fazer amigos na rede, então siga os passos que lhe propomos.

Como configurar

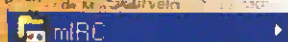
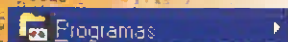
1 Abra o mIRC. Clique na foto do programador, para aceder ao ecrã mIRC Setup – não é preciso estar ligado à Internet.



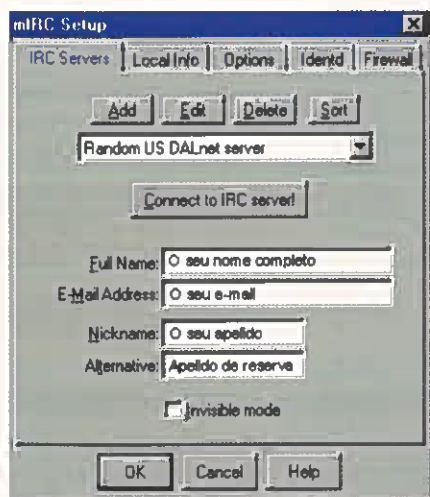
PARA INSTALAR

Para fazer a instalação do programa, clique em Install, na janela que aparece, espere que o processo se conclua e, depois, dê OK.

PARA EXECUTAR



2 Preencha as informações solicitadas, como o seu nome completo (*Full Name*) e o seu endereço electrónico (*E-mail*). Em *Nickname*, escreva o apelido pelo qual será conhecido e um outro "de reserva" (*Alternative*), para o caso de alguém já estar a usar um apelido igual.



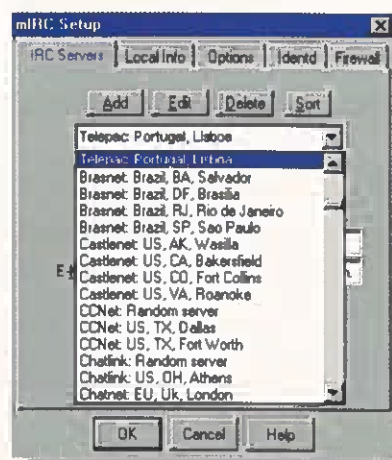
3 Ainda no ecrã *mIRC Setup*, clique na aba *Identd*, escreva uma palavra qualquer – o seu apelido, por exemplo –, no espaço *User ID* e active o item *Enable Identd Server*. Depois, dê *OK*.



Como aceder

Depois de estar tudo configurado, é preciso ligar-se a um servidor de *IRC* para começar a conversar. Para fazer isso, ligue-se à *Internet* usando o *Dial-Up*, por exemplo, e abra o *mIRC*.

1 Vá a *File* e escolha *Setup*. Na janela *mIRC Setup*, seleccione a aba *IRC Servers*. Aparece uma lista com vários servidores pré-configurados. Basta escolher um. Para seleccionar um servidor, dê dois cliques sobre o nome dele na lista. Depois, carregue em *OK*.



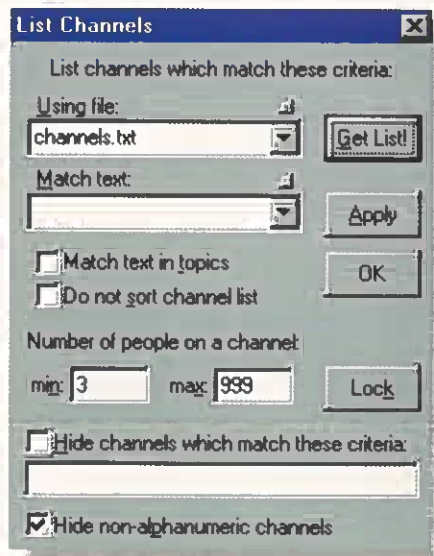
2 Será mostrado o ecrã do *mIRC*. Clique no botão *Connect to IRC Server*, o ícone que está no topo do ecrã, para ligar-se ao servidor de *IRC* que escolheu.



3 Aparece o ecrã *mIRC Channels Folder*, com alguns canais disponíveis. Escolha um deles ou dê *OK* e clique no botão *List Channels*, que está no topo do ecrã, para escolher outros canais.



4 Será aberta outra janela. Clique em *Get List* ou em *Apply*, para ver todos os canais que o *mIRC* encontrou. Na lista que aparece, escolha um canal dando dois cliques sobre ele. O nome é sempre seguido por um # e, ao lado, é mostrado o número de pessoas que estão ligadas.



Fazer amigos

Depois de estar ligado ao canal, que é como uma sala de reuniões, pode ver, à direita, os apelidos das pessoas que estão ligadas a esse canal e, à esquerda, as mensagens escritas por quem está a falar. Para "entrar" na conversa, siga estes passos:

1 Comece a escrever as suas mensagens no espaço livre que está na parte inferior do ecrã – o cursor fica a piscar. Depois, dê *Enter*, para que elas possam ser lidas. Não se esqueça: todas as pessoas que estiverem ligadas podem ler o que escrever.

2 Pode conversar com todos ou, então, escolher apenas uma pessoa e falar só com ela. Para fazer isso, clique duas vezes no apelido desejado, que está na lista. Será aberta uma nova janela no computador e também no da pessoa por si escolhida. Assim, a conversa será privada e mais ninguém do canal saberá o que vocês estão a conversar.

3 Enquanto estiver num canal, pode receber mensagens de outras pessoas. Neste caso, será aberta uma janela a mostrar o apelido da pessoa e a mensagem que ela enviou. Responda e, quando quiser acabar a conversa, escreva *bye* – mesmo que esteja a conversar em português – e feche a janela de conversa.

Depois de ligar-se a um servidor, tem de escolher um canal para começar a conversar. Para fazer isso, abra o ecrã mIRC Channels Folders e escolha um dos canais disponíveis, clicando duas vezes sobre o que pretende.

FICHA TÉCNICA

Programa

mIRC

Sistema Mínimo

Windows 95/ 486 DX
com 8 MB de RAM

Produtor

Khaled Mardam-Bey
London, Great Britain
[www.mirc.co.uk/
register.html](http://www.mirc.co.uk/register.html)

Limitação

Completo por 30 dias

Valor do registo

Cerca de 3 600\$00



Uma janela para o mar

**Sol, praia, mar... sombra e água fresca.
Dê férias ao seu computador!**

Se agora já não pode ou não quer ir à praia... traga a praia até si. Pois é, seleccionamos 23 imagens com o tema do mar para usar como quiser no seu PC, inclusive, como papel de parede. São belíssimas paisagens, para olhar para o mar a partir do seu computador.

Para ver as imagens directamente do interface do CD-ROM, clique no primeiro ficheiro e use a seta de direcção para baixo – a imagem aparecerá no ecrã. Se as quiser ver em tamanho maior e ter uma ideia de como elas vão ficar, clique sobre a que pretende.

Caso goste de alguma, copie-a para o seu PC.



Ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom25*, pasta *lazer*, subpasta *imagens*. Quando a cópia acabar, aparece uma caixa de diálogo a perguntar se quer transformar a imagem copiada em papel de parede. Se for esse o seu desejo, clique em *Sim*.



Brincadeiras no velho oeste

Desenhe cartazes e divirta-se a criar caraças muito engraçadas.

A pesar do nome ser um bocado grande – *Wild Western Town*, qualquer coisa como “Velho Oeste Selvagem” –, este programa é uma forma divertida de manter as crianças ocupadas durante muito tempo. O motivo é simples: elas vão rir a valer enquanto desenhavam caraças muito engraçadas. O programa corre directamente do CD-ROM e destina-se essencialmente a crianças dos quatro aos sete anos.

Assim que é aberto, aparece uma tabuleta com várias opções de brincadeiras. Nesta versão, só está disponível

a opção *Wacky Wanted Poster*, que permite fazer um cartaz de “procura-se”, com caraças muito engraçadas. Para aceder a ela, clique na imagem do cartaz de procurado, na tabuleta. No ecrã que aparece, será ouvida uma explicação (em inglês) do que deve ser feito. Clique na seta para a direita, no topo do cartaz, e vá para um cartaz em branco, no qual pode começar a brincar.

Na parte esquerda do ecrã estão os vários elementos que pode utilizar para criar o seu cartaz: olhos, bocas, narizes, orelhas, cabelos, bigodes... Para agarrar em qualquer um deles, basta clicar sobre a opção escolhida – os olhos, por exemplo –, e, depois, carregar na cabeça, à direita, que escolheu. Para aceder às outras opções, clique na seta verde que está na parte inferior do ecrã. Siga o mesmo procedimento até acabar o retrato. Para criar outro cartaz, clique na seta vermelha a apontar para a direita, que está no topo do ecrã.

Nesta versão, só pode criar cinco cartazes, mas não é possível imprimi-los. Para sair, clique em *Quit*, na parte inferior.

A utilização é muito simples, uma vez que é tudo feito com cliques do rato. Para facilitar a sua tarefa, veja o que faz cada botão que está no topo do ecrã:

Hat (chapéu) – permite escolher uma chapéu para o retrato que está a ser criado.

Head (cabeça) – escolhe o formato da cabeça.

Body (corpo) – muda o corpo e a roupa do “procurado”.

Broom (vassoura) – apaga tudo o que está no cartaz.

FICHA TÉCNICA

Produtor

Funnybone Inc.

www.funnybone.

davd.com

Limitação

Só está disponível uma opção

Preço sugerido

Não informado

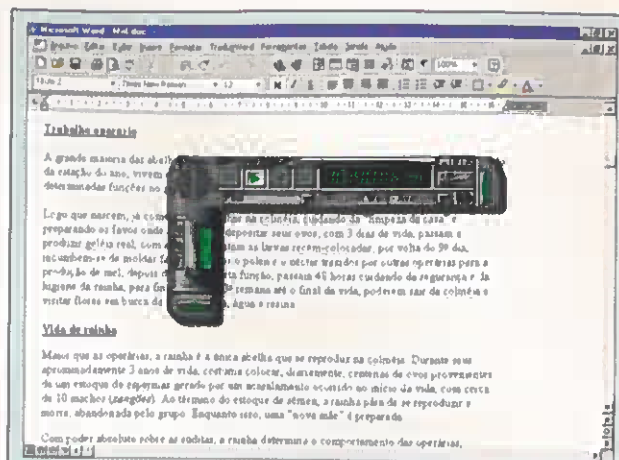
Screen saver da revista Rolling Stone

Tenha as capas da Rolling Stone no ecrã do seu computador.

Os fãs de gente famosa podem deliciar-se com este protector de ecrã da revista *Rolling Stone*, uma das mais famosas publicações de música e comportamento do Mundo. O programa precisa de ser instalado. No fim do processo, ele já estará configurado automaticamente. Depois da instalação, siga estes passos, para ver como o *Screen Saver* vai aparecer no ecrã:

1 Saia do CD-ROM e clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da *Área de Trabalho*. No ecrã que aparece, escolha *Propriedades*.

2 No ecrã *Propriedades de Monitor*, selecione a aba *Protecção de Ecrã* – repare que o nome do *Screen Saver* já estará activado. Agora, clique em "Amostra" e não mexa no rato nem no teclado.



Leitor virtual

Willow Talk pode ler, com muito sotaque, todos os seus textos.

Se anda com preguiça ou esqueceu-se apenas dos óculos em casa, pode pedir a alguém que lhe leia os textos directamente do ecrã do seu computador. Mas, se ninguém aceitar fazer-lhe isso, não fique zangado: peça ajuda a *Willow Talk*, um leitor profissional e que não cobra nada pelos seus serviços. Ele pode ler os seus textos directamente do *Word*, *Excel* ou qualquer outro programa, com vozes variadas. Funciona da mesma maneira que o *Monologue*, distribuído com os antigos kits multimédia da *Creative Labs*, mas a qualidade é melhor. É certo que o timbre do som é sintetizado, parecido com a fala dos robôs dos filmes. No entanto, isso não importa: é apenas um sotaque mais engraçado a ler textos em português.

O programa tem de ser instalado. Quando acabar a instalação, será criado um grupo no botão *Iniciar*. Para o utilizar, faça assim:

1 Abra o programa. A janela do *Willow Talk* aparece no topo do ecrã. Repare que os comandos são parecidos com os de um *Cd Player*.

2 O programa lê apenas textos de um documento que estiver aberto no ecrã – por exemplo, um texto do *Word*. Selecione a parte que deve ser lida e, no campo logo abaixo dos comandos, escolha uma das nove personagens que quer que faça a leitura.

3 Depois de fazer isso, clique em *Play* e a personagem escolhida vai começar a ler. Para interromper a leitura, clique em *Stop*.

Cada personagem possui características de voz diferentes, com sotaques igualmente diferentes. É claro que o programa funciona melhor com textos em inglês. Para sair, clique no "X" que está no canto superior do ecrã.





Bateria electrónica

Crie ritmos dançantes e envolventes com esta bateria electrónica, mesmo sem ter conhecimentos musicais.

Drumatik é uma verdadeira bateria electrónica para usar no seu computador. Traz uma colecção de sons pré-gravados de diversos kits de bateria, usados nos diferentes ritmos musicais.

Encontra, por exemplo, os sons do bombo e de caixas, utilizados por baterias para fazer *Dance Music*, *Metal* e até *Rock*, entre outras opções de peças. Não há nenhum segredo: basta escolher os seus sons preferidos e criar a sua batucada. Depois de instalado, o programa cria o grupo *Aludra Software* na secção *Programas* do menu *Iniciar*.

O ecrã está dividido em várias linhas – cada uma representa uma peça diferente da bateria – e em colunas, que representam um instante diferente. Para criar o seu próprio ritmo, basta clicar sobre os pontos correspondentes às peças que deseja incluir na coluna adequada ao instante em que eles devem tocar. Os pontos ficam verdes, indicando que, naquele instante, há som. Clicando novamente sobre eles, o som é desligado e o ponto verde volta a ficar preto. Parece difícil, mas basta experimentar para ver que, na prática, é tudo mais divertido. Para ouvir o resultado, basta clicar em *Play*, no topo do ecrã.

Nesta versão, não pode guardar os ritmos criados. Para sair do programa, vá a *File* e tecla *Exit*.

FICHA TÉCNICA

Produtor

Aludra Software
3701 Chesswood
Drive Suite 215
Toronto Ont.
Canadá M2J 2P6

Fax

(001 416) 638 32 52

www.aludra.com

Limitação

Não guarda

Valor do registo

Não informado



Uma fera no seu computador

Coloque uma fantástica máquina no ecrã do seu PC com o protector de ecrã Jaguar.

Que tal ter imagens do fantástico Jaguar XK8, uma das jóias da indústria automobilística britânica, no ecrã do seu PC? Para isso, basta instalar este protector de ecrã.

No primeiro ecrã que aparece, clique em *Continue* e, no fim, dê *OK*. Depois de instalado, siga estes passos para activá-lo:

- 1** Saia do CD-ROM e clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da *Área de Trabalho*. No menu que aparece, escolha *Propriedades*.
- 2** No ecrã *Propriedades de Monitor*, clique na aba *Protecção de ecrã* e no campo com o mesmo nome seleccione o ficheiro *Jaguar*.
- 3** Se quiser ver como aparece o protector de ecrã, clique em *Amostra* e não mexa no rato ou no teclado. Se gostar, clique em *Aplicar* e pronto.



Batismo de fogo

Acção e muita estratégia são os ingredientes que fazem de *Commandos: Behind Enemy Lines* um jogo vibrante e capaz de desafiar a sua inteligência.

Você comanda soldados de elite que já têm uma vasta experiência e foram especialmente escolhidos para invadir e render bases nazis durante a Segunda Guerra Mundial.

O cenário é a Segunda Guerra Mundial. Um grupo de soldados de elite da força aliada recebe uma missão quase impossível: invadir bases nazis, eliminando todos os soldados e destruindo as instalações. Este é o enredo de *Commandos: Behind Enemy Lines*, um jogo de estratégia em tempo real, no qual deve tomar todas as decisões para que a sua missão tenha êxito.

As coordenadas da sua missão aparecem logo após executar o jogo. Depois de as verificar, carregue em **ESC**, para aceder ao menu principal. Dê dois cliques na opção *New Game* e, a seguir, seleccione a missão. Nesta versão são duas: *Baptism of Fire* (Batismo de Fogo) e *Reverse Engineering* (Engenharia Reversa). Acompanhe agora estes passos, para cumprir a missão *Baptism of Fire*.



Como jogar

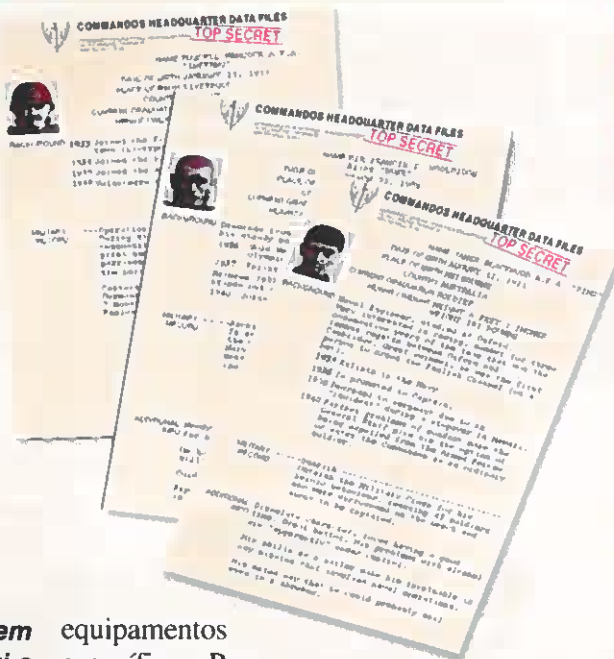
A visão do jogo é de cima, como se se estivesse a ver tudo de um helicóptero. Para aceder aos soldados do seu grupo de elite, clique sobre a foto deles, que está no canto superior esquerdo do ecrã. O soldado escolhido aparecerá no ecrã e, no canto inferior direito, aparecerão todos os itens carregados por ele: armas, munições, caixa de primeiros-socorros, rádios, entre outros.

Cada soldado tem uma especialidade diferente. Por isso, carregue

PARA EXECUTAR

O jogo é executado directamente do CD-ROM.

No primeiro ecrã que aparecer, tecle **Enter**.



Os soldados devem invadir a base nazi e fazer explodir o rádio. Todo o cuidado é pouco, pois o lugar está cheio de inimigos e só se tem três soldados para cumprir a missão.

equipamentos específicos. Para utilizar cada um deles, basta clicar sobre o item desejado: o cursor do rato assume uma forma relacionada com o objecto seleccionado. Por exemplo, quando clicar sobre a arma, o cursor transforma-se numa espécie de mira. Use-a para localizar o inimigo e carregue no botão esquerdo do rato para disparar. Para ter uma ideia geral da região, aceda ao mapa que mostra a posição dos inimigos: basta clicar no pedaço de papel amarelo que está no lado direito do ecrã. Os pontos vermelhos indicam os soldados inimigos; os azuis, a localização dos seus soldados.

Para libertar um objecto que esteja a ser usado – a arma, por exemplo –, deixando-o num local para ser recuperado depois, clique com o botão direito do rato. Para posicionar os seus soldados em pontos estratégicos, basta clicar nos locais para onde quer que eles se movam. Se der um duplo clique no local de destino, o soldado correrá. Além disso, pode utilizar alguns veículos, como um bote e um camião. Para fazer isso, clique sobre eles e, depois, no lugar para onde quer que eles se movimentem.



A missão

Começa-se a acção com três soldados, cada um num lugar diferente. O objectivo é destruir um rádio pertencente ao exército adversário. É uma tarefa difícil, pois a região está cheia de soldados inimigos armados com metralhadoras de longo alcance. Para destruir o rádio, vai precisar dos seus três soldados.

A seguir, apresentamos o passo a passo para cumprir a missão. Vale a pena lembrar ainda que é possível ser bem sucedido utilizando muitas estratégias diferentes, o que garante muita emoção.

Prepare-se para a invasão

1 Clique no primeiro soldado – está no canto superior esquerdo do ecrã. Ele vai aparecer escondido nas árvores. Movimente-o para a esquerda até ficar protegido atrás de uma barreira, para que o vigilante não o possa ver.

2 Espere que o inimigo fique de costas e saia de trás da barreira. Selecciona a arma e elimine-o. Movimente o seu soldado na direcção

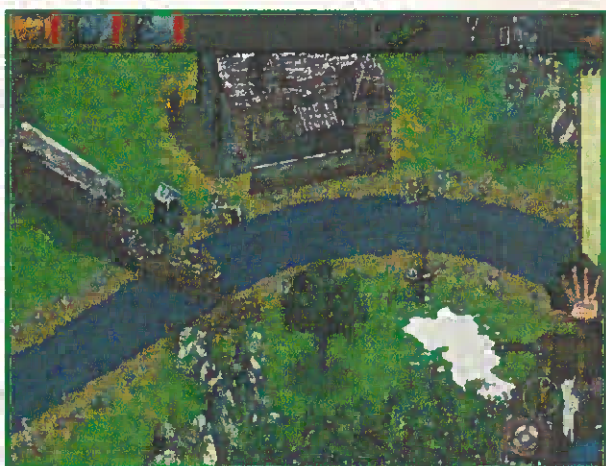




Para cumprir a primeira missão, vai precisar de escalar um muro e atravessar a vigiadíssima base de um lado ao outro, tentando manter-se vivo e, ainda, ajudar os seus companheiros.

da guarita, na parte de cima do ecrã. Passe o rato sobre o muro e, para que o soldado possa soltá-lo, clique quando o cursor se tornar um machado.

3 Clique novamente no muro – está perto da borda –, para que o soldado desça do outro lado. Mova-o para perto do próximo inimigo e use a arma, para eliminá-lo. Corra para trás da casa antes de ser atingido pelos outros guardas.



4 Espere que os guardas se aproximem, mas tenha a arma já preparada. Assim que eles aparecerem, mate-os a todos. Mova a sua personagem até uma plataforma de madeira que dá para o rio.

5 Agora, clique no terceiro soldado (no topo do ecrã) e leve-o para o mesmo lugar onde posicionou o seu soldado anterior (perto do rio). 



Clique no segundo soldado e siga o mesmo procedimento para eliminar o guarda que está a vigiá-lo a si.

6 Corra para trás da rocha e espere pelos outros inimigos. Fique com a arma em punho e, quando eles chegarem, dispare. Mova a personagem para a parte esquerda. Encontrará um bote. Para o usar, clique sobre ele.

7 Leve o bote até ao local onde estão os seus companheiros e traga-os para bordo. Seguindo o rio, vá em direcção a noroeste, para chegar perto do local onde está o transmissor que deve destruir. Ancore à esquerda.

A Invasão

1 Desembarque os soldados – clique sobre a sua foto, à direita, e movimente-os para trás da casa. Use um deles para matar o vigilante que está no lado esquerdo. Volte à posição anterior (atrás da casa) e espere pelos soldados inimigos.



2 Quando eles aparecerem, mate-os a todos. Existem ainda mais dois guardas, à direita. Tente ficar camuflado e, quando o guarda virar de direcção, saia do esconderijo e elimine-o.

3 Volte ao lugar anterior, espere que o último soldado apareça e acabe com ele. Pronto, agora basta destruir a estação de rádio. Deverá usar os barris de pólvora que estão espalhados pelo lugar.

Para os mover, basta movimentar os soldados na direcção do barril.



4 Coloque um barril muito perto da estação de rádio e afaste-o do soldado. Agora, agarre numa arma e dispare contra o barril. Ele vai explodir, destruindo toda a estação.

Na segunda missão, controlará quatro soldados, que deverão invadir outra região dominada pelo inimigo e destruir as instalações. O cenário é diferente e você estará perto de uma barragem que também deverá ser destruída. Aqui, terá de ser um bom estratega para vencer.

Se conseguir completar a primeira missão, comemore. Na próxima, será preciso muita habilidade para explodir uma barragem e, assim, bloquear o inimigo.

FICHA TÉCNICA

Programa
Commandos:
Behind Enemy
Lines
Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium 120 com 16
MB de RAM
Produtor
Pyro Studio
Limitação
Duas missões
Distribuidor
Ecofilmes
Telefone
(056) 83 62 00
Preço sugerido
7 990\$00

Loucuras aéreas

Pilote um avião nos limites, para vencer uma corrida aérea muito divertida.



Plane Crazy é uma corrida muito divertida nas montanhas. Você pilota um avião e a "pista" é uma auto-estrada. As imagens do jogo são em três dimensões e o melhor de tudo é que pilotar o avião é muito fácil e divertido.

Instale o jogo. Basta ir dando *Next* e, no fim, clicar em *Finish*. Para jogar, vá ao menu *Iniciar* e clique no ícone *Plane Crazy*, que está dentro do grupo *SegaSoft*. O ecrã do fabricante aparecerá. Para aceder ao menu principal, dê *Enter*, e, depois, escolha *Start Race*. Agora, basta ir dando *Enter* nos outros ecrãs, até chegar à pista.

A corrida está prestes a começar: carregue na barra de espaço e aguarde a sua adrenalina durante a contagem decrescente – afinal, depois da largada, tem apenas 60 segundos para chegar ao *check point* (ponto de controlo). Caso contrário, o seu avião explode. Se isso acontecer, basta dar *Enter* nos ecrãs seguintes, até chegar novamente à pista. Para pilotar o avião, use as setas de direcção. Se quiser sair do jogo, carregue em *ESC*, escolha *Quit* e, em seguida, clique em *Yes*.



Batalha espacial

Use toda a sua habilidade e destreza para combater invasores alienígenas.

Crazyoid é daqueles jogos de acção que deixam qualquer um agarrado eternamente ao ecrã do computador. A sua missão é destruir naves alienígenas que estão a invadir o espaço. Para fazer isso, dispõe de naves superequipadas, armas poderosas e até recursos que tomam a sua nave invisível perante os invasores. Isto, sem falar na sua habilidade...

Para instalar o jogo, basta ir clicando em *Next* nos ecrãs que aparecem e em *Finish*, para acabar a instalação. Para jogar, vá ao menu *Iniciar* e, no grupo *Crazyoid*, clique no ícone com o mesmo nome.

COMANDOS

- ↑ ← ↓ → – movimentam a nave.
- [C] – dispara.
- [S] – dispara os mísseis.
- [I] – minas
- [T] – dispara torpedos.
- [V] – activa a invisibilidade.
- [P] a [F4] – selecciona as armas.

No primeiro ecrã, carregue em *Play* e irá para o menu principal. Então, escolha *New game* e, no ecrã seguinte, escreva o seu nome, em *Player Name*. Terá sete naves para



escolher – nesta versão só estão disponíveis duas. Em seguida, seleccione o modo de jogo – *Arcade* ou *Campaign* e, depois, clique em *Play*. Para começar o combate, basta carregar na barra de espaço.

Dispare contra tudo o que lhe aparecer pela frente e não se esqueça de recolher os ícones que vai encontrando, passando sobre eles com a nave. Para sair do jogo, tecle *Alt+F4*.

FICHA TÉCNICA

Produtor

Magorum Praeda, Inc.
1400 Kingston, suite 8
Sherbrooke, Quebec,
Canada, J1H 3S8

Telefone

(001 819) 566 86 05

E-mail

michel.racine@
sympatico.ca

Limitação

Uma missão, 2 naves
Valor do registo
Cerca de 3 700\$00



Formiga atômica

Ajude uma formiga esperta a recolher sementes mágicas, em *Big Bug*.

Big Bug é fácil de jogar e vai agradar a toda a família. O objectivo é ajudar uma formiga a recolher sementes mágicas que foram enterradas em diversos locais. Porém, não pense que é só chegar a cada sítio e recolher as sementes. Além disso, a formiga tem de fugir de outros insectos que vão tentar impedi-la, por todos os meios, de realizar a sua tarefa.

O jogo precisa de ser instalado. No primeiro ecrã, clique em *Set Up Big Bug*. Em seguida, vá clicando nos botões *OK* ou *Sim (Yes)* até que a instalação acabe. No fim, clique em *Quit Installer*. Para executar o jogo, clique no ícone *Big Bug*, que está dentro do grupo *Games*, criado no botão *Iniciar*.

Para começar uma partida, carregue em *F2*, no primeiro ecrã. Use as setas de direcção para movimentar a formiga. No primeiro nível, basta fazer um túnel e recolher as sementes, passando sobre elas. Não se esqueça que está a ser vigiado pela formiga vermelha. Quando recolher todas as sementes, passará de nível – uma seta a apontar para a esquerda aparece no topo do ecrã. Ao todo são 16 níveis, que vão-se tornando mais difíceis à medida que vai-se avançando no jogo.

Durante a partida, tenha cuidado para não ser apanhado pelos insectos, pois, sempre que isso acontecer, perderá uma vida e só dispõe de cinco. Se quiser eliminá-los, carregue na barra de espaço, para atirar-lhes ovos. Para sair do jogo a qualquer momento, clique em *Alt+F4*.

Paciência quase sem limites

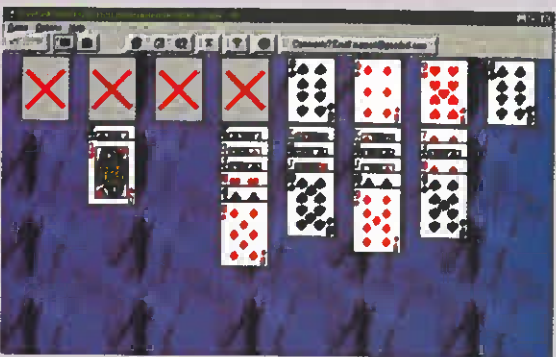
São 160 variações de um dos jogos de cartas mais tradicionais.

Os apaixonados pelos jogos de paciência – os famosos *Solitaires* – vão adorar. *Pretty Good Solitaire 97* traz 160 tipos diferentes deste jogo de cartas que exige muito raciocínio. Além do paciência tradicional, como é óbvio.

Instale o programa. Basta ir dando *Next* nos ecrãs que aparecem e, no fim, clicar em *Finish*. Para jogar, vá ao botão *Iniciar* e escolha o grupo *Pretty Good*.



Solitaire 97. Na primeira vez em que correr o programa, ele pedir-lhe-á o seu nome. Escreva-o e dê *OK*, para aceder ao ecrã de opções dos jogos. Para aceder a qualquer uma das 160 modalidades, clique sobre a opção desejada e, de imediato, poderá jogar.



As regras são as mesmas do jogo de paciência normal, havendo apenas algumas alterações que dependem do jogo escolhido. De qualquer maneira, todas são fáceis de aprender.

Se quiser escolher outra opção, clique na cara verde que está na barra de ferramentas, no topo do ecrã. Para sair, vá a *File* e carregue em *Exit*.

FICHA TÉCNICA

Produtor
Goodsol Develop.
Springfield, USA
Fax
(001 803) 699 54 65
Limitação
Shareware. 30 dias
Valor do registo
Cerca de 4 800\$00



Ataque das piranhas

Quando jogar Piranha terá de nadar muito para não morrer na praia.

Dentes mais poderosos do que serras, um apetite voraz e, para completar, lagos cheios de peixes apetitosos. Pode acreditar: assumir a vida de uma piranha é muito divertido. Esta é a proposta de *Piranha Panic*.

Enquanto piranha, o seu objectivo é nadar em diversos lagos até encontrar a sua família, que está perdida. O problema é que essa procura dá-lhe

uma fome danada... Por isso, para sobreviver, coma tudo o que lhe aparecer pela frente. Nem sequer pergunte se são amigos ou inimigos.

Depois de instalado, abra o jogo através do grupo criado no botão *Iniciar*. No primeiro ecrã, vá a *Game*, clique em *New* e dê *OK* na janela que aparece. Depois, escolha o lago que tem a água-viva.

Os comandos são simples: com as setas de direcção, movimenta-se a piranha; com a tecla *Ctrl* apanha-se os peixes. Mas, tenha cuidado com os inimigos: se esbarrar neles, a piranha ficará com azia e vai perder força. Fique de olho no medidor que está no topo do ecrã, para não sucumbir. Para restabelecer-se, o remédio santo é comer peixes. Conseguir ajuda é fundamental. Por isso, resgate os ovos de piranha que estão escondidos nos lagos, pois eles libertam piranhas-bebés que o ajudam quando os inimigos são muitos. Se comer algumas "guloseimas" ganhará força.

A passagem de um lado para o outro está guardada por um poderoso inimigo. Depois de o derrotar, terá o caminho livre para o próximo nível, e assim sucessivamente, até encontrar a mãe e o resto da família Piranha.

FICHA TÉCNICA
Produtor
 Wihlborg
 Entertainment
 Box 1188, 251 11
 Helsingborg, Suécia
Fax
 (00 46) 42 690 08
Limitação
 Shareware
Valor do registo
 Cerca de 3 600\$00

O charme dos bares

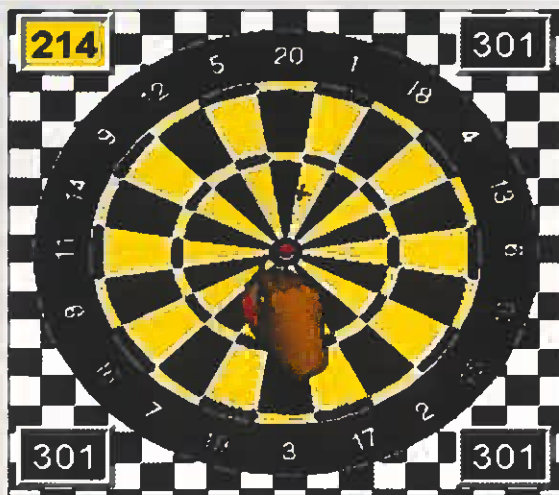
Jogue dardos no PC, ao melhor estilo dos bares ingleses.

Darts é a reprodução, no PC, do tradicional jogo de dardos, muito popular nos bares típicos de Inglaterra – os famosos *pubs*. O jogo corre directamente do CD-ROM.

Abra-o. Para começar uma partida, vá a *Game* e clique em *New Game*. No ecrã que aparece, clique em *Register Later*.

Repare que, devido ao facto de estar a jogar sozinho, apenas fica iluminado o placard do lado esquerdo do ecrã. Para fazer um lançamento, pressione a barra de espaço. Aparecerá uma mão a segurar o dardo. Afine a pontaria movimentando-a

FICHA TÉCNICA
Produtor
 Djogo Nebojsa
 Am Feldbach 2
 61118 Bad Vilbel
 Germany
Limitação
 Shareware. 30 dias
Valor do registo
 Cerca de 1 800\$00



com as setas de direcção. Quando estiver satisfeito com a posição, pressione novamente a barra de espaço, para atirar. O valor dos pontos conseguidos será subtraído ao placard. Ganhará quando chegar a zero. Para sair, vá ao menu *Game* e clique em *Exit*.





GUIA DO **CD-ROM**

Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.

SELOS DE PORTUGAL (PORTUGUÊS, FRANCÊS E INGLÊS)

A2Z
A2Z
(01) 923 94 90
5 000\$00

Destinado especialmente aos fãs da filatelia, trata-se de uma obra que reúne todos os selos postais emitidos em Portugal Continental desde 1853 até 1997. Ao todo, são cerca de 2500 imagens que podem ser ampliadas até nove vezes o seu tamanho normal.

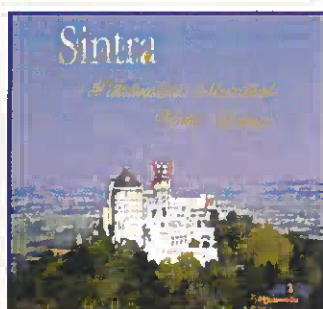


Além das imagens, são ainda especificadas as características de cada selo. Um importante contributo para a filatelia portuguesa.



STARCRAFT
(MANUAL EM
PORTUGUÊS)
BLIZZARD
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
8 550\$00

Um jogo tipicamente de estratégia, no qual é necessário cumprir um determinado número de missões para ter sucesso. O objectivo central é colonizar uma planeta hostil que está ocupado por alienígenas cuja missão também é dominar esse território. Acção e muita luta são condimentos que aqui não faltam.



**SINTRA PATRIMÓNIO
MUNDIAL**
(PORTUGUÊS E INGLÊS)
A2Z
A2Z
(01) 923 94 90
5 000\$00

Uma viagem virtual por Sintra, a vila portuguesa onde o romantismo marca enorme presença. Imagens, sons e textos históricos sobre os monumentos, as quintas seculares, os doces e vinhos regionais e, de forma mais geral, os usos e costumes da vila Património Mundial é o que aqui se encontra.



MICROSOFT GOLF 98
(MANUAL EM
PORTUGUÊS)
MICROSOFT
MSFT
(01) 440 92 00
8 900\$00

Um jogo extremamente relaxante e propício para esta altura do ano em que o tempo começa a aconselhar passar mais horas em casa sentado à frente do computador. Além disso, não precisa sequer de sujar-se para aprender – se é que ainda não sabe – a jogar golfe ou, então, se já sabe, pode praticar este desporto.



THE HOUSE OF THE DEAD
(MANUAL EM
PORTUGUÊS)
SEGA ENTERPRISES
ECOFILMES
(056) 836 200
7 990\$00

Uma batalha com mortos-vivos que estão a invadir uma casa e a liquidar os seus moradores. Antes de mais, o essencial é não ter medo de enfrentar fantasmas, vampiros, morcegos e outros seres horrendos. Depois, o melhor mesmo é não poupar tiros, porque quem não mata acaba sempre por morrer.

Assine já

MUNDO DO
a CD-ROM
por um ano e

**poupe
3.500\$00**



Receba ainda
GRÁTIS
um CD-ROM
com tudo sobre
os melhores
automóveis
(stock limitado)

Recorte ou fotocopie o
cupão e envie para:

Mundo do CD-ROM
Remessa Livre nº 11062
1032 LISBOA CODEX

ou assine por:

Tel.: (01) 721 73 73/4

OU

Fax: (01) 727 36 89

(para pagamentos com
cartão de crédito)



EDITORA
VOLTA AO MUNDO

☐ **ASSINO A 1 ANO POR APENAS 7.900\$00 — RECEBO CADA EXEMPLAR POR APENAS 660\$00**

Campanha válida até 30 de Novembro de 1998, para Portugal Continental e Ilhas.

IDENTIFICAÇÃO

Nome

Morada

Localidade Código Postal

Telefone Profissão Data de Nascimento

Se deseja receber a revista noutra morada indique:

Morada

Localidade Código postal

FORMA DE PAGAMENTO

☐ Autorizo débito no cartão:  ☐  ☐ 

nº

Validade

☐ Junto cheque à ordem de Volta ao Mundo, S.A.

Data Assinatura

B-CD25-CD

NOTA: Os dados recolhidos são processados automaticamente e desbram-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Se não desejar receber outras propostas comerciais, assinala aqui. ☐

Nesta Edição

DICAS & TRUQUES

Respostas às dúvidas dos leitores para resolver qualquer problema. E dicas seleccionadas pela redacção para usar melhor os programas que já tem no seu PC

UPGRADE



Resumo com as principais notícias de informática, em Portugal e no Mundo, para ficar por dentro do que está a acontecer: os novos processadores da Intel; o bug do fim do dia; a nova Diciopédia; Sapo troca de dono; um dos mais recentes

Palmtops da HP e os cinquenta anos do primeiro computador. Encontra, também, uma reportagem com dicas de como usar melhor os sites de procura na Internet – tantos os em português como em inglês –, o que agiliza imenso a sua pesquisa na rede

APLICATIVOS



- Traduz Tudo – faz traduções de textos de inglês para português. Traduz, também, páginas da Internet, em tempo real e de forma rápida
- EZForms – poupe dinheiro construindo os seus próprios formulários. Pode basear-se em modelos já prontos, ou criar um novo de acordo com as suas necessidades
- Image Folio – editor de imagens parecido com o Photoshop, mas muito mais fácil de usar
- Presto – experimente este programa que controla créditos e débitos e veja se é o mais adequado ao seu caso
- Acervum – catalogue, facilmente, todos os seus livros, CDs de áudio, CDs-ROM, cassetes de vídeo...
- Clipboard Magic – copie vários ficheiros para a sua Área de Transferência, sem que o último se sobreponha ao anterior
- Internet Graphic Finder – localiza rapidamente todas as imagens existentes no site que está a pesquisar na Internet, mostrando uma espécie de preview no ecrã
- Desinstalador dos ficheiros copiados a partir do nosso CD-ROM

Guia de Compras

Guia com os lançamentos nacionais em CD-ROM. Todos testados na prática e com a opinião da redacção, para o ajudar na altura das suas compras



7 ITENS DE LAZER



- Willow Talk – sintetizador que lê em voz alta qualquer texto que você escolher. Decida entre nove vozes diferentes
- Selecção com 23 imagens que mostram belas praias, para usar no seu PC, inclusive como papel de parede
- mIRC – nova versão deste

programa que permite conversar e fazer novos amigos por todo o Mundo, via Internet

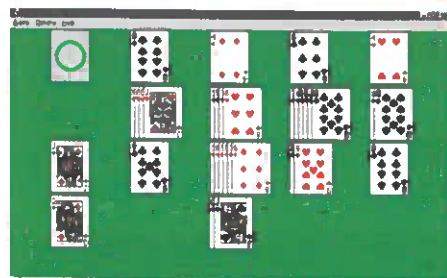
- Drum – espécie de bateria virtual, para que possa criar ritmos dançantes no computador mesmo sem ter conhecimentos de música
- Rolling Stone Screen Saver – protector de ecrã que traz para o seu computador as capas da Revista Rolling Stone, uma das mais famosas publicações de música do Mundo
- Jaguar Screen Saver – Screen Saver que coloca belas imagens no ecrã do seu computador do Jaguar XK8, uma jóia da indústria automobilística inglesa
- Wild Western Town – divirta-se a fazer caraças engraçadas de personagens procuradas no Velho Oeste. Programa infantil



7 JOGOS

4 DEMOS E 3 SHAREWARES

- Paciência – especial para os fãs de Solitaire. São 160 tipos para escolher o que mais aprecia.
- Commandos – você faz parte de um grupo de elite e tem como objectivo destruir instalações nazis, durante a Segunda Guerra Mundial
- BigBug – ajude a formiga a recolher todas as sementes mágicas que estão espalhadas no subsolo, e também a fugir dos outros insectos que estão a tentar evitar que ela cumpra essa tarefa
- Crasyoids – participe numa batalha no espaço, a bordo de uma supernave. A sua missão é destruir alienígenas



- Darts – versão para computador do tradicional jogo de dardos, muito popular nos pubs ingleses
- Plane Crazy – pilotando um avião, dispute uma corrida muito divertida no meio das montanhas, tendo uma auto-estrada para orientar-se
- Piranha Panic – ajude uma piranha a comer todos os peixes que aparecem no lago e vá passando de nível (ou de lago) até que ela atinja o objectivo ou, então, morra de azia

MUNDO DO CD-ROM

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e um suplemento com os melhores endereços da Internet. Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.